XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

009. szám

a videojáték

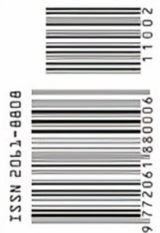
KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft

2011 FEB-MÁRC II. évf. 2. szám

ISSN 2061-8808



KILLZONE® 3

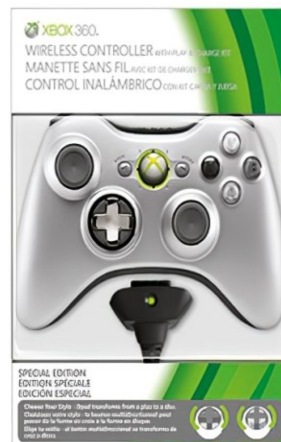
EGY GYÖNYÖRŰ HÁBORÚ KRÓNIKÁJA

IRÁNYÍTSD TE A JÁTÉKOT!

Az új Xbox 360 vezetéknélküli kontroller egy fordulattal kiemelkedő D-paddal



A kontrollert keresd a játék közbeni töltőkészlettel az üzletekben!



www.xbox.com

XBOX 360.

Az űr kietlen mélysége, a háború sötét, füstös és nyomasztó légköre, Ibiza és Hawaii napfényes partjai, epikus magasságokig felérő csaták hangjai két neves univerzum legjobbjainak összecsapásai által - a legfőbb jelzők, melyek a februárt jellemezték. Bár nem minden kategórián belül, de a pangás aligha volt jellemző az elmúlt időszakra, a digitális világ ismét tárt karokkal várta a kalandvágyókat, a legbátrabbakat, és tulajdonképpen mindenkit, aki új élményeket akart magába szippantani.



Konkrétabban: sok várva várt folytatás érkezett be szerkesztőségünkbe, aminek a januári felhozatal után nagy örömmel estünk neki. Érdekes egyetértés volt abban, hogy többségükben (hol kicsit, hol nagyon) a történetmesélés, a háttér nem állt erős lábakon, de ettől függetlenül nem igazán lehet okunk a panaszra. A Killzone 3 és a Dead Space 2 csúcsformában van csakúgy, mint a Marvel és a Capcom hősei, míg a Test Drive Unlimited 2 egy öblös frissítéssel szintén felérhet a legjobbak közé. Wii tulajoknak is volt okuk ismét a hadonászásra, a Mario Sports Mix a megszokott, egymást szivatós ökörködést prezentálja, miközben Kirby már olyan édes, hogy arra nincs megfelelő jelző, amihez még egy Hello Kitty-s játék is társult, nem csoda, hogy kicsit ragad a kezünk. Amit gyorsan le is pucolunk, mivel nagy valószínűséggel a jövő hónapban már a 3DS-t is kipróbálhatjuk! Ugyan nincsen Halloween és a farsangnak sincs sok köze hozzá, ettől függetlenül a mostani rovataink nagyját átjárja a horror. Bízunk benne elnyerik majd a tetszéseteket, akárcsak az új, internetes sztárokkal foglalkozó szerzemény.

Itt az ideje lapozni, március végén újra jövünk, addig is jó olvasást kívánunk mindenkinek!

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

ELŐZETESEK

TESZTJEINK











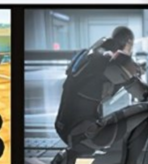






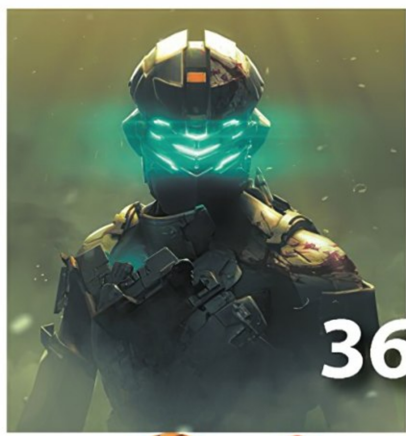
















ROVATAINK



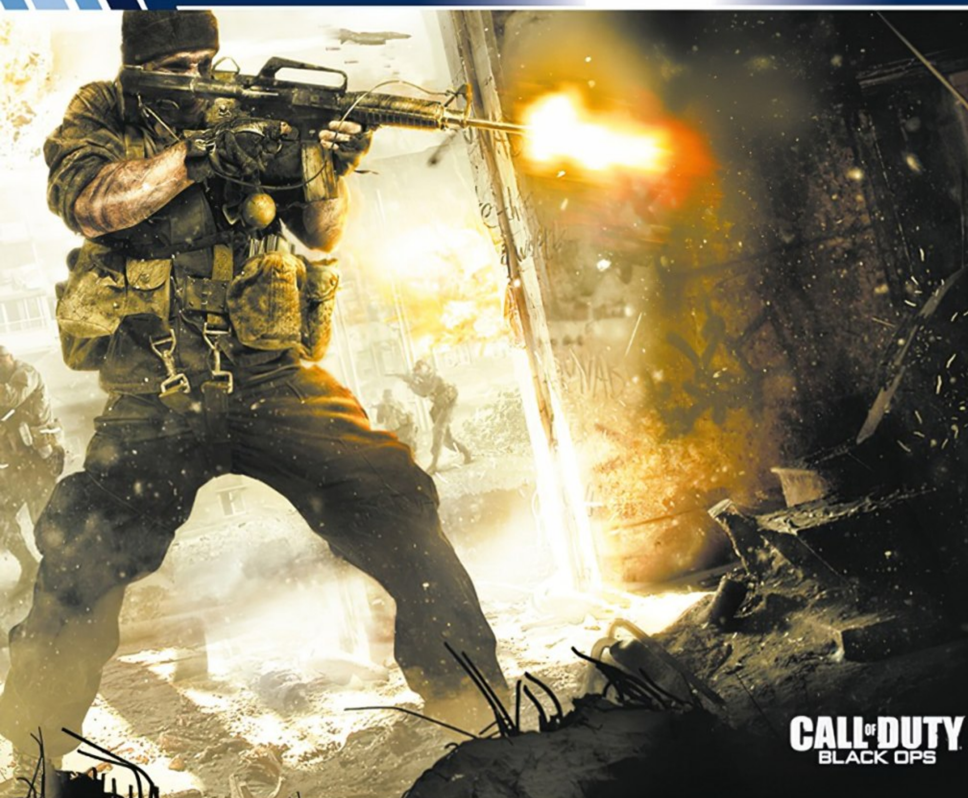












A mi hangunk

A 2009-ben az Egyesült Királyságban alakult Gamer's Voice - A Játékos Hangja nevű csoport kitűzött célja a játékosok érdekeinek védelme és természetesen nemtetszésének erélyes kifejezése a médiában, képviselete a politikában és fogyasztói érdekeinek betartatása a kiadókkal, fejlesztőkkel szemben. Újabb célpontjuk az Activision által piacra dobott sokak által csak szimplán COD-ról BUG-ra átkeresztelt Call of Duty: Black Ops lett melyet egyenesen befejezetlen terméknek titulálták. Nyílt levélben kérték a kiadót, hogy adjon választ ezekre a vádakra, de a határidőnek szabott egy hónap leteltével sem érkezett hivatalos reflektálás ezért a jogvédő csoport jogi útra kívánja terelni az ügyet, hogy érvényt szerezzen a kiadó nemtörődöm viselkedésével szemben.



Ha már a bug-okról esett szó

Szóba hozhatjuk a Gran Theft Auto sorozatot is, mely pont miattuk került majdnem törlésre ugyanis a széria első epizódjának fejlesztése során a játék motorjában akkora hibák hemzsegtek, hogy a fejlesztők egy évig szinte semmire sem mentek a játékkal mert még futtatásra is alig volt alkalmas a kód. A gyakori fagyáson kívül az autók irányítása sem működött tökéletesen. Az így unalmassá vált fejlesztésbe az csempészett újra jókedvet, amikor már a rend őrök is megmagyarázhatatlanul agresszívvé váltak és mindenáron át akartak hajtani a játékoson. Végül a móka kedvéért ez a bug benne maradt a játékban és a srácok bebizonyították, hogy a lehetetlenből is van kiút. A videojátékok történelmének egyik legmeghatározóbb sorozatának alapkövét tették le akkor.

Ha Chuck Norris videojátékot fejlesztene...

...létezne hibamentes játék, de amíg ő nem fog hozzá, addig a tökéletes elérése lehetetlen. Legalábbis Josh Olin, a Treyarch közösségi menedzsere szerint, akit a játékosok a Call of Duty epizódok bug-halmazairól faggattak. Olin szerint ahogyan nem létezhet tökéletes gondok nélküli világ, úgy nincs ma olyan ember a világon aki tökéletes, hibáktól mentes játékot tudna fejleszteni. Addig marad a javító patch és a sűrű bocsánatkérés a játékosoktól.



Guerrilla Games: A Move lehet a jövő

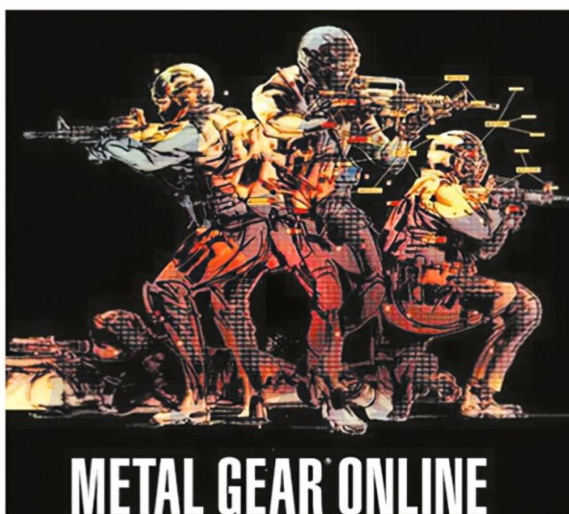


A Guerrillás srácok a Killzone 3 fejlesztése során nagyon rabjává váltak a Sony mozgásérzékelős kontrollerének, és ha tehetik, ezt az élményüket minden interjúban meg is osztják a "média" képviselőjével. Szerintük az FPS játékok jövője a mozgásérzékelős kiegészítőkben rejlik. Megannyi sikertelen próbálkozás után a Move úgy látszik, elnyeri a játékosok és a fejlesztők tetszését is, és a Guerrilla Games szerint meghatározó tényező lesz a first person shooter játékok közti versenyben, hogy van-e Move támogatása vagy sem.

Még egy olyan országban is…

…mint Anglia nagy gondot okoz a videojátékok kalózmásolatainak terjedése. Az országban ahol a játékok a legolcsóbbak közé taroznak a régióban, ahol akár kikölcsönözhetjük is őket mielőtt megvásárolnánk, ahol hatalmas hagyományai vannak a videojátékos "kultúrának" négy az egyhez arányban kerekedik felül az illegális letöltés a legális vásárláson! Legalábbis egy friss felmérés szerint. Bár az elemzők hozzáteszik, hogy az így kiszámolt közel másfél milliárd fontos bevételkiesés az ágazatban nem valós érték, az ezer elveszített munkahely már annál inkább. A kiadók szemében a legnagyobb szálka továbbra is a másolt játékok értékesítése, ami valós bevételkiesést és potenciális vásárlóktól való elesést jelent számukra.





Öreg játék nem vén játék

Tartja a közmondás Japánban. A 2008-ban megjelent Metal Gear Solid Online (a Metal Gear Solid 4 multiplayer kiegészítője) februárban új patch-et kapott, mely orvosol sok hálózati problémát, frissít a játékmeneten, változtat a karakterek mozgásán és új fegyverbeállításokat eszközöl, az elmúlt két év tapasztalatai alapján. Ha netán a polcon porosodna a játék, most érdemes ismét nosztalgiázni vele pár menet erejéig.

Gyorsjelentés Japánból

PSP: 106 893 darab, PS3: 26 766 darab, DS összesen 23 111 darab. A PSP folytatja diadalmenetét. Az előző heti 30 ezerről ismét háromszorosára nőttek az értékesítései köszönhetően a Tales of the World: Radiant Mythology 3 megjelenésének. A többi konzol jelenleg nem jelent számára nagy konkurenciát a piacon bár erős a gyanúm, hogy a DS-ből már több nagyon nem is fog fogyni, mert mindenki a 3DS eljövetelét várja, és új DSi gépre nem akar már beruházni.



Sony Ericsson Xperia Play

Már hónapok óta keringtek kósza pletykák arról, hogy a Sony készül egy PSP-hez hasonló telefont a piacra dobni, de a többség (velem együtt) eddig csak alaptalan találgatásnak tartotta. Talán a pletykák alapja volt midig is igaz, vagy a Sony kezdett hinni a róla szóló pletykákban, de végül is a PlayStation Phone megszületett. Külsejében akár összetéveszthetnénk a PSP GO-val, a borítás alatt merőben eltérnek egymástól. 1GHZ-es processzor, 512MB-os memória és 1GB-os beépített tárhely, amit egy Android 3.0 oprendszer tart felügyelete alatt. A Sony most eltekintett saját adathordozója, a Memory Stick használatától, így a kütyü MicroSD foglalatot kapott a tárolókapacitás szabad bővítésére, mellyel 32 GB-ot adhatunk hozzá. A "kötelező" multi-touch kijelzőn kívül (mely 4 inches méretű, 16 millió színárnyalat megjelenítésére képes, 480x854-es felbontású lesz) a PSP-hez hasonló irányítógombokat is kapott melyekkel többek közt a PlayStation Suite-ról letöltött játékokat irányíthatjuk majd. A telefonra jelenleg körülbelül 20 cég fejleszt szoftvereket, valamint hozzávetőlegesen 50 körüli játékot is bejelentettek rá. A készülék a mai mobiloktól elvárható összes fontosabb funkciót tudni fogja: Wi-Fi, Bluetooth, GPS, microUSB 2.0 és 3,5 mm jack csatlakozók, valamint egy 5 Megapixeles, autófókuszos kamera, csak hogy a fontosabbakat említsem. A készülék valamikor a tavasz folyamán fog megjelenni, hogy hazánkban mikortól lesz kapható, arról nincs pontos információnk.

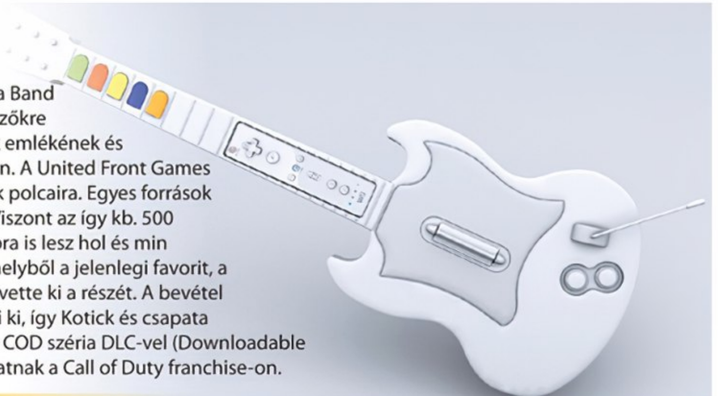








Addig jár a lemez a gépben.... míg sokan veszik



Az Activision Blizzard kiadóóriás lezárta az idei üzleti évet, osztott szorzott és arra a döntésre jutott, hogy több futó projektjétől (korántsem) könnyes búcsút vesz. A zenei játékok piacán a valaha szebb időket is megélt Guitar Hero és a Band Hero már nem tudta tartani az iramot így az örök hangjegymezőkre távoztak. Műanyag gitárjaink megmaradnak egy szép kor örök emlékének és persze 20 év múlva a gyűjtők kedvencévé válhatnak az eBAY-en. A United Front Games által fejlesztett True Crime: Hong Kong sem kerül soha a boltok polcaira. Egyes források szerint a Tony Hawks széria szintén nem kap már újabb részt. Viszont az így kb. 500 munka nélkül maradt fejlesztőt nem kell féltenünk hisz továbbra is lesz hol és min dolgozniuk. A kiadó 48 milliárd dolláros bevételt könyvelt el melyből a jelenlegi favorit, a Call of Duty: Black Ops 6 hét leforgása alatt 1 milliárd dollárral vette ki a részét. A bevétel jelentős hányadát immár az online tartalmak értékesítése teszi ki, így Kotick és csapata csatasorba állította a Beachhead stúdiót is, melynek feladata a COD széria DLC-vel (Downloadable Content) való ellátása lesz. Velük együtt már 4 stúdiót dolgoztatnak a Call of Duty franchise-on.

Xbox LIVE a zsebedben

A Microsoft is belépett a maga módján a handheld konzolok és mobil játékok piacára. A Windows Phone 7-be beépített Xbox LIVE szolgáltatásnak köszönhetően most már bárhol, bármikor online lehetsz. A lehetőségek tárháza szinte végtelen. Többek közt láthatod Xbox360-al, PC-vel és Windows Phone 7-el bejelentkezett barátaidat, kommunikálhatsz vagy akár játszhatsz is velük egy jót. Elérheted és összehasonlíthatod másokéval a saját eredményeidet, kényed-kedved szerint alakíthatod avatárodat, játékokat tölthetsz le mobilodra, csatlakozhatsz a közösségi hálózatokhoz, naprakész lehetsz az aktuális hírekből. A szoftver használata emellett teljesen ingyenes. Külön díjjal nem terhelik a LIVE előfizetésed.





Forza Motorsport 4 „apróságok"

A Turn 10-ről nem lehet azt mondani, hogy nem veszi komolyan a munkáját abból a szempontból, hogy „örök" riválisát, a Gran Turismo-t leköröze. Most a fejlesztők a Pirelli gumigyártó céget kérték fel arra, hogy készítsenek el nekik egy friss adatbázist arról, hogyan viselkednek a gumik különböző versenykörülmények között, főképp a kopás és a tapadás szempontjából. Emellett az összes, majd a játékba kerülő helyszínre újra kiutaztak, hogy még több videót és fotót készítsenek róluk azok még pontosabb lemodellezéséhez nem csupán kinézetre, de a pályák egyenetlenségeire, sajátosságaira is jobban odafigyelve.

Elégedetlen vásárlók

Az angolok köztudottan kukacoskodóak, ha pénzköltésről van szó. A brit statisztikák szerint az elektronikai cikkek kategóriájában a Sony PSP vezeti a visszaküldött termékek listáját. A vevők 6,2%-a küldi vissza a kézi konzolt olyan ürüggyel, hogy nem volt vele megelégedve. Bár több más nevesebb termék sem kerülte el a listát. Az iPad 4,9, míg az Xbox 360 4,8 százalékával a harmadik és negyedik helyen szerepel. Kíváncsiak lennénk a magyar adatokra is, bár nem hiszem, hogy idehaza vezetne bárki is ilyen kimutatást.



Pachter ismét „megmondja"

Michael Pachter úr nem szokta véka alá rejteni a véleményét, még akkor sem, ha arról lesüt, hogy eléggé egyoldalú gondolat. Nemrégiben adott interjújában a Sony 2011-es kilátásairól beszélt, melyben kijelentette, hogy a japán cég a harmadik helyre van rendeltetve a három gyártó közül. Érvelését arra alapozta, hogy az Xbox 360 sok új funkcióval bővül, árat se kell csökkenteniük, és az eladásaik így is jók. Ez így van, de a mozgásérzékelést a Sony is bevezette többek között, és a szolgáltatásaikat a PlayStation Network-ön ők is folyamatosan bővítik. A hab a tortán, hogy az idei évben egyelőre (az E3-mon változhat a helyzet) exkluzív címek terén a Sony áll jobban. De ha ő mondja…



Március 25-én érkezik hozzánk is a Nintendo 3DS!

A Nintendo január 19-én tartott, a 3DS európai megjelenésével kapcsolatos amszterdami sajtókonferenciáján több dologról is lehullt a lepel. Az egyik legfontosabb kérdés, az ár is körülbelüli meghatározásra került, ami nálunk olyan 65 és 75 ezer forint körüli összeget jelent majd. A hírek szerint a 3DS online funkcióit Magyarországról is el lehet majd érni, tehát a StreetPass funkció élni fog, vagy az eShop kínálatából vásárolhatnak a hazai játékosok is. A gép viszont sajnos nagy valószínűséggel megtartja régiófüggőségét. A nyitókínálat szempontjából előreláthatólag 15 játék lesz elérhető, bár ebből három például a Nintendogs egy-egy egyedibb kiadása lesz. Olyan nagyobb nevekkel kell számolni, mint a Ridge Racer 3D, Tom Clancy's Splinter Cell 3D, Pilotwings Resorts, Super Street Fighter IV: 3D Edition, vagy a Rayman 3D. Az alapgép csomagjának a része lesz 6 Augmented Reality kártya is. Ezeket a 3DS kamerájának megmutatva az adott Nintendo figura a kijelzőn életre kell, hasonlatosan, mint az PS3-as kártyás játékának, az Eye of Judgement-nek a lényei. Gyakorlati haszna nem igazán lesz (talán egyelőre?), csupán láthatjuk 3D-ben az adott figurát.





Next Generation Portable
- a PSP utódja





Next Generation Portable vagyis a PSP2. Az igazán jó mókát Tokió megtartja magának így a PlayStation brand-el kapcsolatos bejelentések rendre ott kerülnek a nyilvánosságra. A PSP-t váltó utód bejelentésére a média és a platform lelkes rajongói már régóta vártak, de a január 27-ei bemutató mégis mindenkit váratlanul ért, nem kevés izgalmat okozva a masina új funkcióival. Az interneten keringő "rajongói tervekből" semmi sem köszönt vissza, mint ahogyan nagy szerencse az is, hogy inkább a sikeres modellek külsejéhez igazodik majd az NGP, mintsem a csúfosan gyengén szereplő GO formáihoz. Az új generációs



handheld átreformálja a handheld fogalmát újításaival vagy épp a már máshol használt elemek sehol nem látott módon való kombinálásával. A kor igényeihez igazodva a multi-touch kijelző alap felszereltség, de a tapizás, simogatás, markolás itt még nem ér véget. Barátnőnk majd joggal lehet dühős rá, hisz garantáltan többet fogjuk kényeztetni az új kedvencünket, mint őt. Az NGP hátulján ugyanis helyett kapott egy második multi-touch felület mellyel a játékokban különböző feladatokat, mozgásokat imitálhatunk majd de a lehetőségek tárházába még nincs belátásunk, hisz a fejlesztőknek is teljesen új ez a technológia. Hogy ezzel ne szakadjon meg a sor, beépített gyorsulásmérőt és giroszkópot is igénybe vehetünk a játékélmény fokozásához.

Az elődről megismert Argument Reality játékokhoz minden bizonnyal jól fognak jönni a beépített kamerák elöl és hátul melyek mellett egy mikrofon is helyet kapott. A GPS modul a helymeghatározáson kívül a NEAR szolgáltatásnak köszönhetően segít majd megtalálnunk a hozzánk legközelebbi NGP tulajokat, de akár meghívhatjuk barátainkat egy közös játékra is. A LiveArea szolgáltatás segítségével nyomon



követhetjük az online térben történő eseményeket, azonnali üzeneteket válthatunk azokkal a játékosokkal, akik ugyanazzal a játékkal



játszanak, mint mi, stb.
Az első körben bejelentett nyitócímek közt csupa-csupa olyan játék egyedi, kifejezetten NGP-re fejlesztett epizódját találjuk meg, melyek már bizonyítottak korábban a "Nagy Testvéren". Killzone, Metal Gear Solid, Yakuza, Call of Duty, Lost Planet, Monster Hunter és nem utolsó sorban az Uncharted. Teljesítményben hozni fogja a közel PS3-as szintet, de a sok beépített funkciónak köszönhetően garantált az egyedi, felülmúlhatatlan játékélmény. Megjelenés a karácsonyi dömping idején. Ár egyelőre nem ismert.











Már a fejlesztők is odavannak érte

Amióta hivatalosan is bejelentették, a stúdiók sorra teszik közzé gondolataikat, tapasztalataikat az NGP-vel kapcsolatban. Mark Rein az Epic Games igazgatója egyenesen el van tőle ragadtatva. Az Unreal Engine 3 mely nemrég kapta meg az iPhone és Andorid támogatását titokban már fel is lett készítve arra, hogy akár benne is fejleszthessenek NGP-s játékokat. A független stúdiók is bizakodóak vele szemben. A Nintendo 3DS-el ellentétben itt nem "csupán" grafikai, vizuális javulásról beszélhetünk hisz rengeteg még kiaknázatlan, vagy a hardverek gyenge teljesítményei miatt mellőzött funkció kapott most új értelmet melyek inspirálólag hatnak a game designer-ekre is.

nomad és RBaly

Zombiológia

azaz élettan élőhalottakról



Kisunokám! Ne bámuld annyit azt a tévét, mert a végén zombi leszel – mondogatta annak idején nagyanyám, mikor látogatóba jött. Szerencsére tévedett a nagyi. Néhány csúnyán másnapos ébredéstől eltekintve még soha nem kevertek össze az élőhalottakkal. Ám hosszú évek után csak most merült fel bennem a kérdés: vajon honnan hallott nagymami a zombikról? Biztos nem a Resident Evilt tolta végig. Talán még Kádár idején találkozott velük, hiszen a szomszédban lakó Bözsi néni nekem mindig gyanús volt! De nem… szerintem ő sem volt élőhalott. A válasz ennél egyszerűbb.

A zombi mítosz első bekezdése évszázadokkal ezelőtt került a történelem vaskos krónikájába. Ahogy teltek-múltak az évek, legendák kaptak szárnyra, történetek terjedtek szájról szájra, végül felbukkantak a könyvek, filmek és persze a videojátékok. Ezeknek köszönhetően az élőholtak lassan beépül-



tek a köztudatba az egész világon. Mindenki hallott róluk, valahol még a nagymamám is. A zombik eredetét, és ma ismert jellemzőik kialakulását azonban kevesen ismerik. És most kapaszkodj meg: ami igazán izgalmas a legendájukban, hogy talán van némi igazságalapja! Kemény mi? Remélem sikerült eléggé felkelteni az érdeklődésedet, szóval most már alámerülhetünk. Következzék egy kis zombiológia.



Melyik földrajzi területet nevezik az élet bölcsőjének? „Szóba se jöhet Skandinávia, csak a jó meleg Afrika" – adja meg a választ a KFT együttes régi slágere. Ugyanennek a nótának a refrénjében emlegetnek még párducot, oroszlánt, gorillát és majomkenyérfát, de valami rejtélyes oknál fogva a zombikról nem dalolnak. Pedig az életen és Naomi Campbell szupermodellen kívül az élőhalottak is a fekete földrészről származnak. Egész pontosan Afrika nyugati részéről. Innen indult el zombikat megteremtő, valamint a mágiát és jó adag okkultizmust magába foglaló hit, amelyet mi vudu vallásként ismerünk. Mielőtt egy megvadult Left 4 Dead rajongó megkínál egy friss Molotov-koktéllal, amiért rosszul írom a vudu szót, gyorsan megmagyarázom: számos írásmódja terjedt el. Például vaudoux, vodou vagy voodoo. Én a legegyszerűbbet használom. A vudu szó jelentése meglehetősen összetett. Nagyjából az Isten, a lélek és a szellem fogalmát foglalja össze, ám ezeknél sokkal árnyaltabb jelentéssel is bír. Valójában nem csak a vallás elnevezése, inkább egy eszmét és különleges gondolkodásmódot fejez ki.

A vudu tehát Afrikából ered, ám Haiti szigetén kapott igazán erőre. Elmesélem, hogyan bukkant fel a világ másik felén. Úgy 500 évvel a Dead Rising megjelenése előtt néhány gátlástalan úriember arra gondolt, hogy a Karib térség mezőgazdaságát olcsó munkaerővel lendíti fel. Annyira kis költségvetésben gondolkodtak, hogy nem terveztek fizetni a munkásoknak, akiket éveken keresztül hurcoltak be Afrikából. Rabszolgák százezrei kerültek távol hazájuktól, de kapcsolt áruként magukkal hozták vallásukat. A vudu hit tehát megérkezett és egyre népszerűbbé vált. A XIX. században már olyan gyors ütemben növekedett követői száma, hogy a vallás fenyegetővé vált a rabszolgatartók körében. Lázadástól tartottak. Terjedését azonban nem lehetett megállítani, és még ugyanebben az évszázadban a vudu lett Haiti meghatározó vallása. Napjainkban már más a helyzet. A sziget lakosságának túlnyomó része keresztény katolikus, ennek ellenére mindig Haiti marad a vudu hazája. Jó, jó, de mi van már a zombikkal? – kérdezheted türelmetlenül. Azonnal rátérek! Előtte azonban azt kérem, hogy ha törékeny lelki békével vagy krónikus idegzsábával rendelkezel, inkább fáradj át egy másik oldalra. Annyi remek cikket találsz még a magazinban!

Mégis maradtál? Akkor megosztom veled a titkot! Amelyről évszázadok óta suttognak… Amelybe még belegondolni is szörnyű… Amely minden másnál borzalmasabb… Amit már korábban is említettem: a zombik létezésében igenis van egy kis igazság. A vudu főpapok ugyanis olyan ítélettel sújthatták a súlyos bűnök elkövetőit, amely még a halálnál is iszonyatosabb. Ez volt a zombifikálás. Döntésüket a bűnös hozzátartozóinak sem árulták el. Csak egy laza halálbüntetést hirdettek ki, bár a delikvens jövője szempontjából ez sem volt hosszú távú megoldás. Mivel a fellebbezés és más jogorvoslat intézménye kevésbé volt ismeretes, így az elítéltet ügyvédek helyett a papok és segítőik vették kezelésbe. Nem érkeztek üres kézzel. Kábultságot, mély ájulást okozó növényi származékokkal voltak felszerelve, amelyeket beadtak a bűnösnek. Oly magas szinten művelték mesterségüket, hogy képesek voltak áldozatukat a halálhoz hasonló állapotba juttatni. Ezt követően

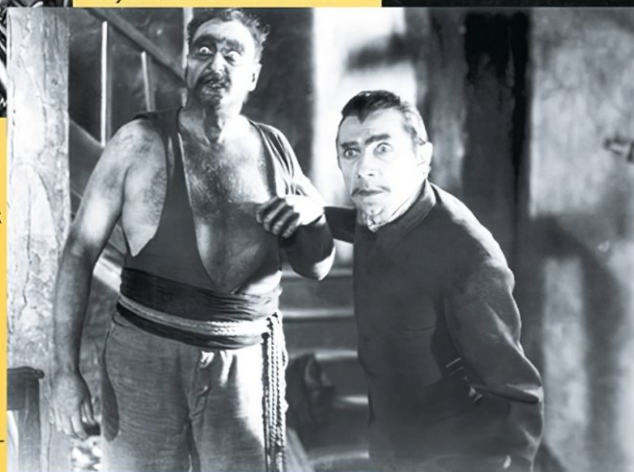
eltemették a szerencsétlent. Ájultan ugyan, de mégis élve! Mindez csak a szertartáson megjelent családtagok, barátok, ismerősök, ivócimborák és a fodrász megtévesztésére szolgált. Na jó, a fodrászban nem vagyok biztos. A lényeg, hogy a rokonok fájó szívvel ugyan, de elfogadták a veszteséget. Így később a papok nyugodtan kiáshatták a zombifikálásra váró ügyfelet. Újabb méregkezelés következett. Először ismét éber állapotba hozták az elkábított embert, majd módszeresen lerombolták a tudatát, elnémították az agyát. Mérhetetlen szellemi leépülést okoztak, amelynek során gyakorlatilag eltűnt az öntudat. Az áldozat a papok irányítása alá került, akik bármit megtehettek vele. Saját céljaikra használták és általában halálig dolgoztatták. Igazi halálig! Életének vége valójában megváltás lehetett – hiszen a beavatkozás után nem ember volt többé. A lelke meghalt… De megszületett a zombi!

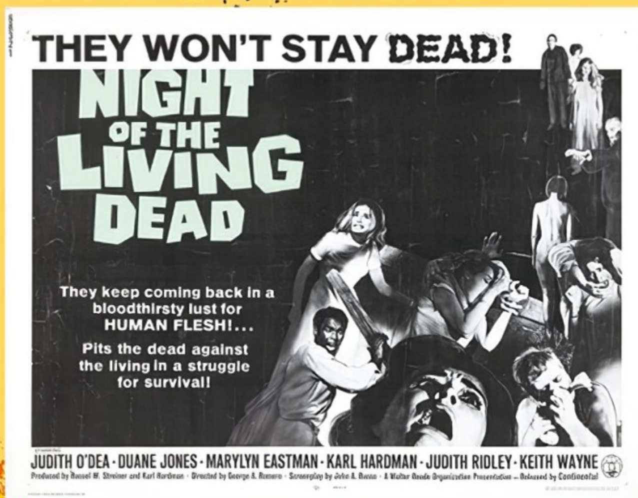


Úgy illik, hogy megemlítsem a felhasznált forrást, talán szeretnél többet olvasni a témáról. (Megjegyzem, ez esetben nem szeretnék a barátod lenni.) Szóval a zombifikálásról sokkal részletesebb leírást találsz Papa Shanga - A voodoomágia gyakorlata című művében. Figyelmeztetlek! Az ott leírtakhoz képest rövid összefoglalásom egy rózsaszínű leányregény, de gondolnom kell a fiatalkorú olvasókra is.

Sokkal ismertebb teória, hogy a zombik mágiával feltámasztott halottak. A vudu követői hittek benne, hogy a főpapjaik képesek a jó és rossz szellemeket megidézni, majd azok segítségével megszállni akár élőket, akár holtakat. Fogalmam sincs, hogy különleges erejüket miért nem inkább csajozásra használták. Ők valamiért jobban szerettek életre keltett halottakat az uralmuk és irányításuk alatt tartani. Fene az ízlésüket! Megint másik elképzelés szerint nem a holtakból változtattak élőhalottat, hanem éppen fordítva. Halott emberek lelkét varázsolták még életben lévő személyek testébe, akik erre lappangási idő nélkül zombitüneteket produkáltak. Van tehát sokféle feltevés a zombik eredetére. Neked kell eldönteni, hogy melyikben hiszel. Némelyik mögött a történelemkutatás tudománya áll, más elméletek magvát pedig az évszázadok alatt újra és újra elmesélt legendák őrzik.

Bármilyen furcsa, a zombik is bejártak egyfajta evolúciós utat. Egész más volt az élőhalottakról alkotott kép a régmúlt időkben, mint ahogy ma ismerjük őket. A modern zombik megformálásában jelentős szerepe volt a mozifilmeknek. Úgy tudom, hogy az 1939-ben bemutatott White Zombie volt az első, amely szalagra került. Hogy stílusosan fogalmazzak, első fénykorukat az 1960-1970-es években élték a holtak, majd 40 év elteltével, éppen napjainkban keltek megint új életre. Meghatározó volt az 1968-ban bemutatott Night of the Living Dead, majd ugyanennek a filmnek tíz évvel később, George A. Romero rendezésében moziba kerülő újrafeldolgozása Dawn of the Dead címmel. Nálunk Holtak hajnala elnevezéssel futott és jómagam két napig nem aludtam miatta. Egy







olasz filmrendező és forgatókönyvíró volt az, aki végül igazán nagy szerepet vállalt a zombik mai megformálásában. Lucio Fulci filmjeit több országban be is tiltották az erőszak és a naturalista ábrázolásmód miatt. Ezekben a művekben már szó sincs vuduról vagy főpapokról. Az élőhalottak általában ipari szennyeződés, tudományos kísérlet vagy szokatlan természeti jelenség hatására bújtak elő a sírokból. Egyetlen céljuk az volt, hogy emberhúshoz jussanak. Kizárólag ez az ösztön vezérelte őket. Ebben az időben vették fel azt a barátságtalan szokásukat is, hogy akit megharapnak, szintén élőhalottá változik. Fulci vígjátékokkal kezdte pályafutását, amelyek dramaturgiájába viszonylag ritkán fér bele a hús és csontokat ropogtató lények felemelő látványa. Így aztán stílust váltott. Első zombifilmjét 1979-ben ismerhette meg a horrorért rajongó közönség. Rendkívül frappáns címet választott: Zombie. Végül azonban Zombie 2 névvel lett ismeretes, mert az egy évvel korábbi Holtak Hajnala sok országban szintén Zombie címmel futott. A rendező még számos brutális filmet forgatott hasonló témával, egészen 1996-ban bekövetkezett haláláig. Bízom benne, hogy csak alkotásai élnek tovább, a művész pedig valóban örök békére lelt.
Filmjeit ugyan sok támadás érte, de az vitathatatlan, hogy megteremtette az újkori zombikat. Hatása érezhető minden olyan élőhalottakat felvonultató filmben, regényben és természetesen videojátékban, amely azóta született. Bizony az ezredforduló óta ismét rengeteg alkotás készült a témában. Néhány cím a példa kedvéért: 28 nappal később, 28 héttel később, Rec, Holtak napja, Planet Terror vagy a nemrég indult Walking Dead sorozat. Nem hagyhatom ki a Kaptárt, azaz a Resident Evilt sem. Nyugi, a játékokról sem feledkeztem meg, azokról egy picit később.



Ahogy már említettem, a sírból előbújt pajtások ismét rendkívül népszerűek. Stílusukban azonban hosszú évtizedek után újabb változás figyelhető meg. Legyél nagyon óvatos, mert kezdenek eltűnni a lassan csoszogó, mindig nagy tömegben látható, agyatlan zombik. Manapság általában sokkal fürgébbek, taktikáznak, önállóan támadnak és talán spinningre is járnak. Sőt! Legtöbb esetben már nem is a halottak élednek fel. Ez kiment a divatból. Sokkal trendibb,



hogy hétköznapi emberek egy fertőzés vagy kiszabaduló mérgezés hatására egyszerűen átalakulnak. Szóval vigyázz a postással! A lényeg, hogy a kortárs zombik sokkal veszélyesebbek. Legyőzésük, vagy a menekülés előlük nagyobb kihívást jelent, így természetesen az izgalomfaktor is növekszik. Talán ennek hatására lettek népszerűek a játékokban is. Biztosan te is találkoztál már velük. A fejlesztők előszeretettel alkalmazzák őket, hiszen jelenlétük folyamatosan adagolja számodra a feszültséget, míg levadászásuk durván látványos akcióval jár. Amennyiben pedig menekülőre kell fognod a dolgot, csakis az ügyességed és remek helyzetfelismerésed vezethet sikerre. Nem véletlen, hogy a zombik olyan játékokban is megjelentek, amelyeknek amúgy végképp semmi közük sincs hozzájuk. Így bukkanhattak fel az élőhalottak a vadnyugaton a Red Dead Redemption kiegészítőjében, és ezért került Zombi-mód a Call of Duty sorozat utóbbi epizódjaiba. Kíváncsi lennék, hogy fordított esetben hogy működne a dolog. Amikor egy kőkemény zombis játékba pakolnánk édibédi szereplőket. Képzeld el például Mariót a Left 4 Dead-ben, de valószínűleg az Én Kicsi Pónim giccsparipája is veszett vágtába kezdene a Dead Rising véráztatta világában. Talán majd a következő DLC-ben! Én bizakodó vagyok.
Már eddig is többször szóba jött néhány közismert játék címe. Itt az ideje, hogy szemezgessünk egy kicsit, melyik game adott lehetőséget egy jó kis élőholt darabolásra.

RESIDENT EVIL

Mit is mondhatnék? 15 éve etalon! Szerintem te is ismered, vagy legalább hallottál róla. Sikerét a borzongató hangulatának, tökéletes atmoszférájának, remek grafikájának és az agyat is megmozgató játékmenetének köszönheti. Talán csak a harmadik része és a mellékszálakat tartalmazó címek voltak gyengébbek. A negyedik epizód aztán gyökeres fordulatot hozott a széria életében. Átalakult, dinamikusabb és akciódúsabb lett. És megszűnt végre a hülye ajtónyitogatás! Az ötödik pedig ugyanezen a vonalon ment tovább Legalábbis azt mondják… Mert, izé… nem játszottam még a legutóbbi résszel. Ott van a polcomon lassan két éve, de valami mindig megelőzte. Ígérem, hogy pótolom. Addig is azt javaslom, hogy mindenképpen olvasd el Martin Retro rovatát, ahol a



mester ezúttal épp a Resident Evilről mesél. Hééé! Várj egy kicsit. Azért előtte fejezd be az én cikkemet is…
1996. Resident Evil (PS1, Saturn)
1998. Resident Evil 2 (N64, PS1, Dreamcast)
1999. Resident Evil 3: Nemesis (PS1, Dreamcast)
2002. Resident Evil Zero (GC) előzmény
2005. Resident Evil 4 (PS2, GC)
2009. Resident Evil 5 (PS3, X360)

DEAD RISING

Van itt rengeteg vér és még annál is több zombi. De tényleg! A Dead Rising megdönti az egy négyzetméterre jutó zombik számát. A játék alkotói bizonyára betegebbek, mint az alkotásukban szereplő exhalottak, mert ép elmével nem lehet olyan változatos fegyverkombinációkat kitalálni, amely játék helyszínéül szolgáló bevásárlóközpontban összerakható. Kreativitásból jeles. Frank West, a játék főhőse bizonyára megbánta, amiért szenzációéhes riporterként a helyszínre érkezett, mert beszédes interjúalanyok helyett a kevésbé közlékeny, de annál gorombább zombikkal kellett szembenéznie. A második rész szebb, jobb és nagyobb, tehát olyan, ami egy folytatástól elvárható. Változik a címszereplő is, riporter helyett egy gondterhelt családapa kerül bajba. Aggodalma érthető, hiszen lánya éppen zombivá akar válni. Engedetlenek ezek a mai gyerekek! Igaz ugyan, hogy nem önszántából, hanem egy zombi harapás következtében. A játék mindkét részében a legváltozatosabb módon darabolhatjuk az élőholtak kifogyhatatlan seregét, de műfaja mégsem horror. Sokkal inkább egy akciójátékról van szó.
2006. Dead Rising (X360)
2010. Dead Rising 2 (PS3, X360)

LEFT 4 DEAD

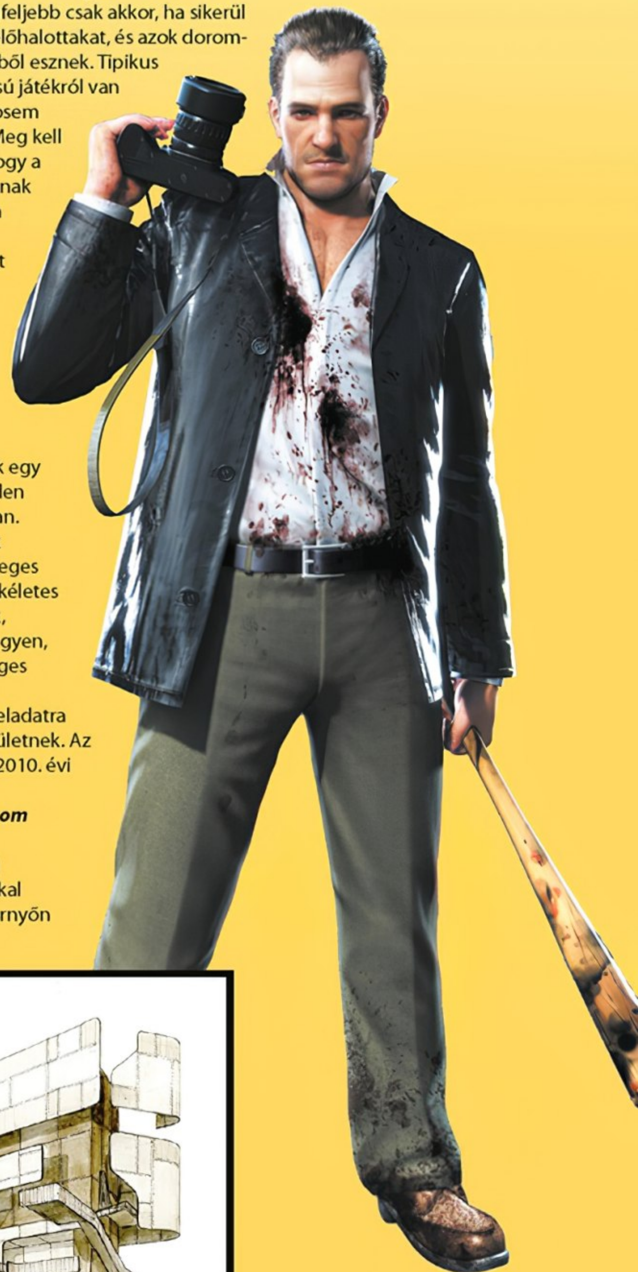
Eddig megszállottan irtottad őket, most meg egy csapatban játszhatsz velük! Így változik a világ. Nem vagyok biztos benne, de úgy vélem, hogy a Left 4 Dead volt az első játék, ahol akár egy zombi bőrébe is belebújhatsz. Ez a game sem aratna sikert egy nyugdíjas otthon társas elfoglaltságán, de az adrenalinra éhező játékosok igényeit tökéletesen kielégíti. Kifejezetten multi mókáról van szó, ahol négy túlélő küzd meg hatalmas zombi hordákkal. A második rész megjelenése nagy port kavart. A leendő vásárlók többsége úgy vélte, hogy a rendkívül rövid, alig egy éves fejlesztési idő után nem kapnak teljes értékű folytatást, ráadásul még az első részhez ígért kiegészítések sem jelentek meg. A második felvonás azonban figyelembe vette az első hibáit, nagyobb pályákat, új zombikat és új opciókat kínált, így végül mindenki megbékélt. Csak az élőhalottak maradtak mogorvák, de így legalább megvan a lehetőséged, hogy a négy új szereplő egyikével jó modorra tanítsd őket.
2008. Left 4 Dead (X360)
2009. Left 4 Dead 2 (X360)

PLANTS VS. ZOMBIES

Ki a virágot szereti, rossz ember nem lehet. Így tartja a régi mondás. Nos, a zombik nem szeretik, főleg a Plants vs. Zombies megjelenése óta. Ennél szolidabb feldolgozással már nem találkozhatsz, legfeljebb csak akkor, ha sikerül háziasítanod az élőhalottakat, és azok dorombolva a tenyeredből esznek. Tipikus toronyvédő stílusú játékról van szó, amelyeket sosem lehet megunni. Meg kell akadályoznod, hogy a kerten át érkező zombik eljussanak az ajtódig. Szóval ültesd bőszen a virágokat és élvezd, amint a vérmes hadirózsák és gépesített pitypangok megfékezik az ellenséget.
2010-2011. Plants vs. Zombies (PSN, XBLA, DS)

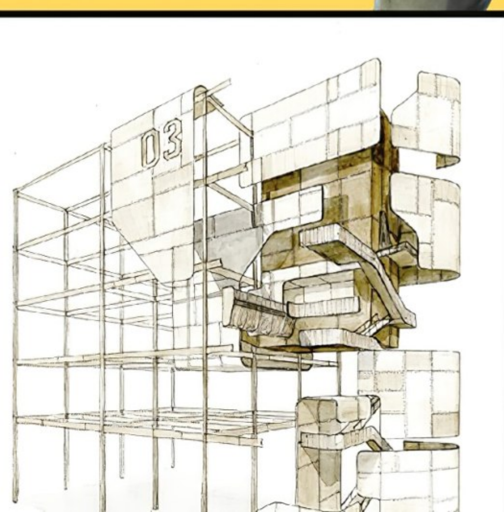
Zombibiztos ház

Még bírod a zombi témát?
Akkor befejezésként bemutatok egy érdekes versenyt, amelyet minden évben meghirdetnek az USA-ban. A pályázóknak olyan lakóhelyet kell tervezniük, amely egy esetleges zombi-invázió esetén évekig tökéletes biztonságot nyújt. A bunkernek, erődítménynek vagy bármi is legyen, biztosítania kell minden szükséges életfeltételt, anélkül, hogy oda egyetlen zombi is bejusson. A feladatra évről-évre elképesztő tervek születnek. Az alábbi címen megnézhetitek a 2010. évi győztes pályázatot:
zombiesafehouse.wordpress.com
Reménykedem benne, hogy a közeljövőben nem lesz szükség ilyen védelemre, és élőhalottakkal csak könyvekben, illetve a képernyőn találkozhatunk. Jó vadászatot!



Szasa





DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Deus Ex: Human Revolution™

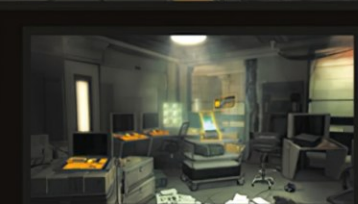
Bionic Commando… az meg mi?



Az ezredforduló tájékán megjelent Deux Ex széria első része – figyelembe véve, hogy tizenegy esztendő telt el azóta – valószínűleg ma már csak néhányatokban ébreszt kellemes, nosztalgikus emlékeket; holott az akkoriban még javában működő, mostanra már sajnos



bezárt Ion Storm által kiadott produktum túlságosan értékes ahhoz, hogy csak úgy szimplán figyelmen kívül hagyja a fiatalabb gamer közösség, mintha sosem létezett volna.
A DE számos előremutató ideával, linearitást és scripteket nélkülöző játékmenettel, valamint izgalmas, érdekfeszítő történettel rendelkezett, mely kombinációnak persze meg is lett az eredménye: a cucc gyakorlatilag bármiféle erőlködés nélkül zsebelte be a jobbnál-jobb –átlagosan 90% körüli– értékeléseket a szaksajtótól.
Nagy múlttal rendelkező videojátékoknak folytatást kreálni, ráadásul úgy, hogy méltó utódja is legyen az eredetinek, nos, kétségkívül dicséretes szándék, ugyanakkor roppant nehéz feladat is. A fejlesztőket látszólag ez nem tántorítja el, hiszen elég csak egy-két évre visszamenőleg megvizsgálni a játékipar helyzetét, és rögtön szembetűnik, hogy a folytatások, remake-ek, rebootok korát éljük. Régi hősök köszönnek vissza ránk a képernyőről, csupán a poligonszám változott – jobb esetben. Ott van az extrémebb szituáció is, mikor gyakorlatilag már csak a karakter neve egyezik meg, egykori önmagát pedig szinte teljesen elhagyta.







A Deux Ex: Human Revolution-nél a váltás megbocsátható, elvégre ez esetben nem folytatásról, de nem is rebootról, hanem előzményről van szó (ez főleg azoknak lehet jó hír, akik nem játszottak az előző részekkel, elvégre így könnyen felvehetik a fonalat): kronológiát tekintve huszonöt évvel előzi meg az első epizód történéseit (2027-ben járunk), ami meglehetősen hosszú idő. Ez valójában nekünk csak abból az egy szempontból fontos, hogy nem az egykori protagonistát, JC Dentont fogjuk irányítani, helyette egy Adam Jensen nevű alak kerül a sztori középpontjába. Emberünk múltjáról a sztori kibontakozásával folyamatosan ismerünk meg újabb és újabb részleteket. Mit érdemes általánosságban tudni az új főhősről? Például azt, hogy igen jól jövedelmező állása van egy detroiti székhelyű nagyvállalatnál, mely elsősorban kibernetikai módosításokra van specializálódva. Ne aggódj, kifejtem: a dolog lényege, hogy az emberi testet mindenféle mechanikus eszközökkel ruházzák fel, mely nem kicsi előnyt jelent például, ha mondjuk egy jelentősebb zavargást kell helyre tenni, vagy esetleg csak jelenlegi életkörülményeinken szeretnénk valamelyest javítani. Hát még akkor milyen remekül jön ez a kis „tuning", amikor egy rakás katona ki akar végezni, és olyan komoly sérüléseket okoznak neked, hogy az életben maradáshoz ez az egyetlen járható út marad csupán. Gondolom kitaláltad már (vagy esetleg láttad a leközölt videókból): Adamre pontosan ez a sors vár.
Az „update" járulékos képességei természetesen már önmagukban lefektetik a játékmenet alapjait.
Akárcsak egy RPG-ben, itt is több képességet fogsz fejleszteni a játék során, azonban korántsem mindegy, hogy melyiket, ugyanis – a fejlesztők elmondása szerint – ezeknek óriási kihatása lesz a későbbi szituációkra.
Nézzünk egy nagyon egyszerű példát: ha a rambó-stílus jobban fekszik számodra, elsősorban a fegyverzetre kell nagyobb figyelmet fordítanod, ugyanakkor van lehetőség a lopakodást könnyebbé tévő extrákat is fejleszteni (pl. láthatatlanság), ha inkább csendes gyilkosként szeretnél tevékenykedni. A dolog izgalmasabbá tétele érdekében azt is előre leszögezték a munkálatokat végző Eidos Montreal emberei, hogy ezeket nem fogod tudni egyetlen végigjátszás során maximumra fejleszteni, döntéseidnek így jóval nagyobb következményei lesznek. Személyes véleményem, hogy ez így, ebben a formában nagyon jól hangzik, bízom benne, hogy pozitív irányba fog elsülni a dolog.
A stuffból ez idáig leközölt ingame matéria roppant meggyőző, az Eidos-os srácoknál látszólag jó kezekben van a készülő csemete. Nem sokat mutattak meg eddig, de ebben az esetben a kevesebb több, hiszen egyrészről valószínűleg senki sem szeretné, ha az összes poént lelőnék a megjelenésig, másrészről már ez az apró villantás is tartós állkeresgetést volt képes kiváltani belőlünk, egyszerű hús-vér halandókból.





Az első dolog, amivel szembesülünk, hogy mennyire bőségesen megtöltötték élettel ezt az univerzumot, amelybe belecsöppenünk – már a szó egy bizonyos jelentésében, hiszen a történet szerint alapvetően egy korrupt és összeesküvésekkel teli világban tevékenykedünk, ahol senkiben sem bízhatunk. Amire én most gondoltam elsősorban, az az élő, lélegző város, amiben mászkálni fogunk. Mindenütt mozgó fényreklámok (ezek tartalma természetesen fiktív, tehát nem létező termékeket népszerűsítenek), az utcákon emberek járnak-kelnek szép számmal – nem csak agyhalottként vegetálnak ott, mindenkivel interakcióba léphetsz. Ha például fegyvert tartasz rájuk, pánikba esnek, esetleg nem is értik azonnal, hogy mi történik – ha békésebb típus vagy, természetesen szimplán csak beszédbe is elegyedhetsz velük. A feltételes mód ebben az esetben nem teljesen állja meg a helyét, sokszor kifejezetten rá vagyunk kényszerítve a környezetünkkel való kommunikációra a felfedezés, illetve a továbbjutás érdekében.

A küzdelmek terén – hogy stílszerűen fogalmazzak – nem történt különösebb revolúció, azaz a manapság nagyon divatos fedezékrendszerre épül a program ezen szegmense, illetve pihenéssel fogjuk tudni visszatornázni lecsökkentett életerőnket. Az egészet leginkább a már feljebb említett, szabadon megválasztható harci stílus fűszerezi meg. Ide kapcsolódóan fontosnak tartom megemlíteni, hogy a fejlesztők látványos lefegyverző mozdulatok széles palettáját ígérik, ezek kivitelezése függ az ellenség közeledésétől, létszámától, illetve attól is, hogy átmenetileg, esetleg örökre akarjuk elhallgattatni őket. Nem csupán az ütközetek során lesz alkalmunk variálni, általánosságban a küldetésekre ugyanúgy igaz, hogy többféleképpen teljesíthetőek – békésebb, és természetesen erőszakosabb módokon is.



A készülő program grafikája úgy gondolom, magáért beszél, ugyanakkor mindenképp szeretnék pár szó erejéig kitérni ide is, mivel ezzel a résszel kapcsolatosan említettek egy-két érdekes dolgot a fejlesztők. A Deux Ex: Human Revolution sajátos látványvilága, illetve dizájnbéli jellemvonásai mind-mind egyfajta „kiber-reneszánsz" érát kívánnak a lehető leghatásosabban lefesteni. A fekete és arany színek erős dominanciája egyaránt próbálják idézni a világvégét, illetve a 14-től 16. századig tartó reneszánsz életérzést. A végeredményt méltatni azt hiszem, nem kell: ha valamit, akkor ezt nyugodtan lehet művészetnek nevezni.

Az Eidos Montreal nem viccel: ők itt most tényleg történelmet akarnak írni, és az eddig látottak alapján erre meg is van minden esély. A Deux Ex: Human Revolution legerősebb ütőkártyája jó eséllyel a hihetetlen aprólékosság, részletesség lesz. Pontos megjelenési dátum egyelőre nincsen, ezzel kapcsolatban sok mindent pletykálnak, de remélhetőleg még 2011 őszével bezárólag elérkezik a boltok polcaira, és elindulhatunk az epikus cyberpunk túrára.



Duke

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Eidos Montreal***
Megjelenés: ***2011 2. negyedév***
Platformok: ***X360, PS3***

DUKE NUKEM FOREVER

DUKE NUKEM FOREVER

Az utolsó akcióhős végre visszatér több, mint 12 évnyi kínkeserves várakozási idő után, szinte már frenetikus magaslatokba emelve a rajongók üdvrivalgásait. Duke, az igazi amerikai macsó actionhero, Schwarzenegger karakterű sztereotípiával felvértezve, egy fergeteges golyószóró világban tele bumszli szörnyekkel, ahol az izmokon és a cool napszemüvegen túl csak két dolog számít igazán: nagykaliberű mordályok és formás szexi csajok.



Habár a nagy visszatérő egyenes ágú folytatása kívánt lenni a széria Duke Nukem 3D, valamint Duke Nukem 64 epizódjainak, a 12 éves fejlesztési idő alatt a 3D Realms többszörös alkalommal vágta sutba az eredeti elgondolást, majd végül be is adta a kulcsot, helyét pedig a Gearbox vette át, olyan neves alkotások szülőatyja, mint a, Brothers in Arms, vagy az RPG elemekkel megáldott Borderlands. Az pedig majd kiderül, hogy a mai generáció mit kezd egy olyan kultikus hős újrateremtésével, aki utoljára inkább az öregeink játékos éveit boldogította, de azt hiszem hasonló zavart keltene néhány másik legenda, akár egy áhított Shenmue 3 beteljesülése is.

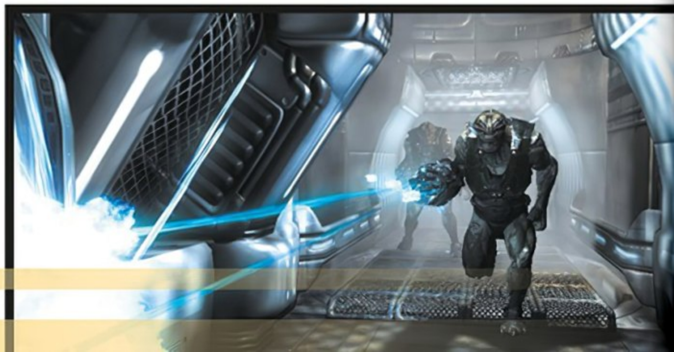




Randy Pitchford közreműködése a videojáték iparban igen szoros kapcsolatban állt a szériával az elmúlt 15 évben, korábban designerként dolgozott a 3D Realms-nél, és olyan címekért volt felelős, mint pl. a Duke Nukem 3D vagy a Duke Nukem 64, majd megalapította a Gearbox-ot, mely azóta számos nagy sikercím PC-s átiratát, valamint expanzióját tudhatja magáénak. George Broussard, a 3D Realms volt fejese minden erőfeszítésén túl állítólag közel 30 millió dollárt invesztált bele a „kis" Duke Nukem Forever projektbe a hosszú évek során, mely nem csak túllőni látszott rajta, de 2009 májusában majdnem úgy ahogy van lehúzni kényszerült a klotyón az egészet (saját bevallása szerint inkább, minthogy félkész állapotban jelenjen meg). Pitchford és Broussard azonban nem csak szoros munkakapcsolatban álltak, de Randy – George barátjaként, és egyben új fejlesztő stúdiója elnökeként – igencsak szívén viselte a kudarcot, így végül a Gearbox felkarolta a munkálatokat, és ezzel megmentette nagydumás kigyúrt hősünk kalandjainak folytatását. A projekt lelövése pedig már csak azért is nagyon sajnálatos lett volna, hiszen a 3D Realms 2009-re állítólag már 90 %-os fejlesztési állapotba helyezte a Duke Nukem Forever-t, „mindössze" a lóvéból futottak ki elég csúnyán, így a Gearboxnak – némi túlzással – már csak az utolsó simításokat kellett befejeznie rajta.



Mi sem lehetne nagyobb bizonyíték erre, minthogy tavaly év végén végre ingame mozgásban is bemutatták hősünk visszatérését. „Bakker, de jó vagyok!" igazi Duke módra, aki nem is ő lenne, ha a bemutató nem pont egy klotyós jelenettel kezdődött volna, miként éppen „interaktívan" könnyíthetünk magunkon Duke sárgás kis sugarát a „piszoárba" eresztve, egy hatalmas futballstadion szívében, pontosabban a sztárok öltözőjének mosdójában. Relaxációs pillanatát azonban igen hamar megszakítja az alienek támadása, úgyhogy ideje kirázni a cerkát, avagy „Time to stop pissing around!". Megnézi magát a tükörben, jelképesen kezet mos, majd megindul a csetepaté felé. Hatalmas a káosz, katonák, sebesültek, és persze megannyi halott. Duke kezdetben még pusztakézzel, pontosabban puszta ököllel osztja az irdatlan pofonokat a böszme kis disznó szörnyek ellen, ám igen hamar magához veszi faintos kis fegyverarzenálját, majd a kisebb labirintuson át a nyílt futballpálya felé veszi az irányzékot, ahol durr bele puff már az első boss fogad bennünket, persze a jó öreg Devastatorral a kezünkben. Elsőre a mélyvízbe? Talán kissé extrémnek tűnhet, ám aki megszokta a Duke Nukem, vagy akár a Serious Sam style-t, igen hamar fel tudja venni a pörgős ritmust.









Akciódús FPS hatalmas fegyverekkel és szörnyekkel, ahogy arra számítottunk is, na de mit sem érne az egész némi bárgyú önoltó humorral fűszerezve. Jó példa erre nem csak a piszoár jelenet, vagy közvetlenül utána a kis haditerv tábla, melyre mindegy mit rajzolunk, példának okáért akár túlbuzgó nyulacskákat, az ügyeletes szakaszvezető akkor is agyba-főbe dicsér majd minket, hogy mekkora „ötlet". Aztán persze jön a meglepetés az első demópálya után, ahogy kilépünk a képernyőből, hiszen az egész egy játék volt a játékban, Duke a saját gammájával tolta egy Xbox kontrolleren.



Gameplay terén rögtön szemünkbe ötlik az Ego csík, mely a Halo-s védőpajzsként hasonlóan találatnál lecsökken, majd idővel visszatöltődik. A bossharcnál némi sebzés után egy a God of War-hoz hasonló gombkombinációval csalható



elő a script sor, melynek helyes végrehajtásával brutálisan kitéphetjük ellenfelünk hátából a ******-t, majd kihasználva a stadion tágas dimenzióit, egy izmos kick-kel melegebb éghajlatra küldhetjük. Időközben jó néhány cuccost, köztük fegyvereket is magunkhoz vehetünk, ökleinkkel szabadabbá tehetjük magunk előtt az utat, illetve fadobozokat zúzhatunk szét velük. A zártabb tereket ugyanakkor nyíltabb pályák is felváltják majd, és a rajongókra gondolva régi ismerős fegyverek is visszatérnek, mint pl. a zsugorító mordály, mellyel először lekicsinyíthetjük, majd nemes egyszerűséggel eltaposhatjuk ellenfeleinket. Elsőre úgy néz ki a némileg egysíkú játékmenetet részben csak a stílusos – erotikával, erőszakkal, és persze sajátos cool humorral fűszerezett – scriptek, valamint pl. az olyan pályák szakíthatják majd meg, mint az erősen Motorstorm-ra hajazó off-road móka, mikor egy Monster Truck-kal egy kanyonon száguldunk keresztül, miközben egy alien űrhajó bombáz minket.

A motor, habár részben elvileg Unreal technológiát is ötvöz, javarészt a 3D Realms önállóan összerakott sajátja, ám sajnos már több helyen is látszik rajta, hogy kissé idejétmúlt. A megítélés persze kettős, hiszen némely elem még a '90-es évek végére tehető, megint mások pedig kvázi vadonatújak. Olyan nagy ok panaszra tehát még sincsen, tekintve, hogy sok grafikai effektussal is gazdagítanak minket, de azért reméljük kissé nagyobb élet lesz – az elsőre csöppet üresnek tűnő – pályákon.

Jópofa mindenesetre az elősztori, miszerint Duke a világ megmentése után nem csak a világ egyik leghíresebb, de az egyik leggazdagabb góréjává is vált. Vegas-ban telepedett le a kis birodalmát igazgatva, saját kis kaszinóval, és megannyi csinos táncoslánykával. Az alienek azonban visszatértek, hogy újra elfoglalják a világot, mindenek előtt pedig a csajszik elrablását tűzték ki maguknak legfőbb elfoglaltság gyanánt, amire különösen háklis izompacsirta barátunk.




Hosszú idő, kezdetben még hatalmas elvárásokkal. Ám az évek múlásával a lelkesedés talán már olyannyira alábbhagyott, hogy sokan már egy valamire való folytatásnak is örülnének, mely legalább nyomokban képes visszaadni még a jó öreg Duke Nukem feelinget. Kevés igazán mély részletet tudni még, gondolok itt egyben akár a szériához mindig is méltó multira, azonban a nemrégiben bejelentett végleges kilövés ideje, azaz május 3 (USA) illetve 6 (Európa) már tényleg bíztató, méghozzá 360-ra, PS3-ra és PC-re egyaránt. Lehet nem lesz kiemelkedően gyönyörű, lehet nem nyújt majd semmi forradalmi gameplayt, talán csak egy lineáris shooter lesz sok-sok scripttel… ám a jelek szerint a szörnyek leápolásában nem lesz hiány (a böszme Alien-királynő nagyon komoly), a dögös csajszik, valamint szőke szívtiprónk jó öreg dumái is mind a helyén vannak. Ráadásul igen sok változatosság ígéretével kecsegtetnek minket a fejlesztők, úgyhogy majd meglátjuk, de addig is beszéljen magáért Duke maga, méghozzá csilivili luxusvillájában, mikor a demópálya kivesézése után a csinos ikerpár felhajol, és megtörlik szájukat (vajon mi jót csináltak a lába között), majd az egyikük megkérdi, „na milyen volt", mire Duke csak ennyit felel:

„Ja, hát nem volt rossz baby, de 12 k***a év után el is várható!"

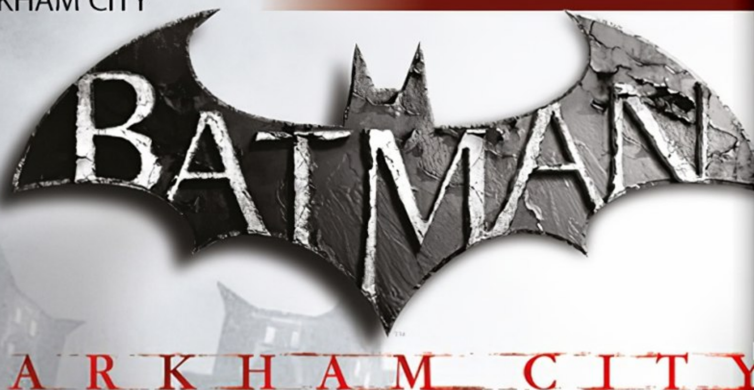



Krisz

DUKE NUKEM FOREVER

Kiadó: ***2K Games***
Fejlesztő: ***Gearbox Software***
Megjelenés: ***2011 05. 06.***
Platformok: ***X360, PS3***

BATMAN ARKHAM CITY



Idén 72 éve, hogy a szülei elvesztése okán denevérbőrbe bújt figura először felbukkant a népszerű Detective Comics képregény egyik fejezetében. A karakter megalkotója Bob Kane volt, aki nemcsak őt, de – többek között – tökéletes ellentétét, Jokert is életre keltette. Kettejük eposzi magasságokba rúgó harca mindmáig a mozifilmek egyik legnépszerűbb témája, amit mi sem bizonyít jobban, hogy még ilyen hosszú idő elteltével is szó szerint izzik a Batman láz: gondoljunk csak a Tim Burton-féle 1989-es Batman, vagy a Christopher Nolan rendezésében 2009-ben napvilágot látott Sötét Lovag sikerére – hogy csak a legnagyobbakat említsük.

Egy kis történelmi áttekintés

Batman figurája idővel egyre nagyobb értékkel bírt, amire a filmipar mellett a videojáték gyártók is felfigyeltek: 1986-ban, az (azóta már sajnos megszűnt) Ocean kiadó piacra dobta az első denevéremberes gamét a kor egyik csúcsgépére, ZX Spectrumra, ami bár mai szemmel nézve viccesnek tűnhet, akkoriban hatalmas szám volt – emlékszem tesómmal mi is rengeteget toltuk a jó öreg (leharcolhatatlan, mindent túlélő) 48 kilóbájtos konstrukción. Három évvel később befutott a már említett Batman filmből hegesztett játékadaptáció, amit a számítógépek mellett már az akkori kurrens konzolra, Nintendo NES-re, később pedig egy feltuningolt változatban a 16 bites Sega Megadrive-ra is kiadtak. 1991-től a 2000-es évek végéig rengeteg további bőregeres játék született, de úgy gondolom itt és most sem a hely sem az idő nem alkalmas minden egyes rész kivesézésére, ezért nosztalgikus ömlengésem rövidre zárása érdekében ezt az időintervallumot átlépve inkább a 2009-es Arkham Asylum felé veszem firkálmányom irányvonalát.

Ki is Batman?

Batman nem klasszikus értelemben vett szuperhős. Nincsenek szuper képességei, nem tud villámokat szórni, vagy csuklójából acélpengéket növeszteni. Nem tud falra mászni, sem erejével sziklákat összeroppantani: ő csupán egy ember. Egy ember, aki mestere a harcművészeteknek, s cégének, a Waynetech-nek köszönhetően a legfejlettebb technológia áll rendelkezésére. Gyermekkorában elvesztett szülei okán vált az álarcos igazságosztóvá, Gotham City első számú védelmezőjévé.

„Welcome to the madhouse"

Az Arkham Asylum egy olyan produktum volt, amiről először senki nem gondolta volna, hogy akkora bumm lesz, amekkora végül lett: egy olyan, a képregények komor hangulatát professzionálisan átemelő, ízig-vérig eredeti és hamisítatlan Batman univerzumot kaptunk, mellyel videojáték formában még sosem találkoztunk korábban. Ám nem csak a képi világ volt frenetikus: a játékban alkalmazott dinamikus harcrendszer (mely olyan parádésan működött, mintha egy előre koreografált harcjelenetet néznénk) és a páratlanul megvalósított játékmenet (egy klasszikus beat'em up, amit Metal Gear Solid szerű lopakodós részek tesznek még izgalmasabbá) tették igazán felejthetetlenné a cuccost. Bár a történet egy kerek egész volt, a lezárásból azért lehetett érezni, hogy itt még koránt sincs vége Batman és Joker csatározásainak, sőt a szemfülesebb playerek megtalálhatták azt a titkos szobát, ahol Arkham City vázlatos térképe hevert – utalva arra, hogy itt bizony valami nagy dolog van készülőben.

A zseniális? terv

Ez a szoba történetesen Quincy Sharp, az arkhami elmegyógy igazgatójának „dolgozószobája", a vázlat pedig a diri egy merész gondolatának papírra vetülése: régóta dédelgetett álma ugyanis, hogy Gotham egy részének elkerítésével létrehozza Arkham City-t – a börtönblokkot, ahová deportálja a város összes bűnözőjét a mentális problémákkal küzdő sérült delikvensekkel együtt. Az elképzelés szerint az elszeparált terület határain belül a rabok belátásuk szerint szabadon ténykedhetnének, csupán egyetlen szabályt kell szem előtt tartaniuk: nem kísérelhetnek meg szökést (azaz nem kerülhetnek közelebbi barátságba Michael Scofielddel).

A megvalósult vízió

Igen ám, de ezen elgondolás megvalósításához Sharpnak nem volt kellő hatalma, sem elég befolyása… egészen az arkhami intézetben történt incidensig. Történt ugyanis, hogy a mi vicces kinézetű kis Quincynk rafinált módon saját maga érdemének tulajdonította Joker ámokfutásának megfékezését, miáltal egy csapásra óriási hírnévre tett szert. A hirtelen

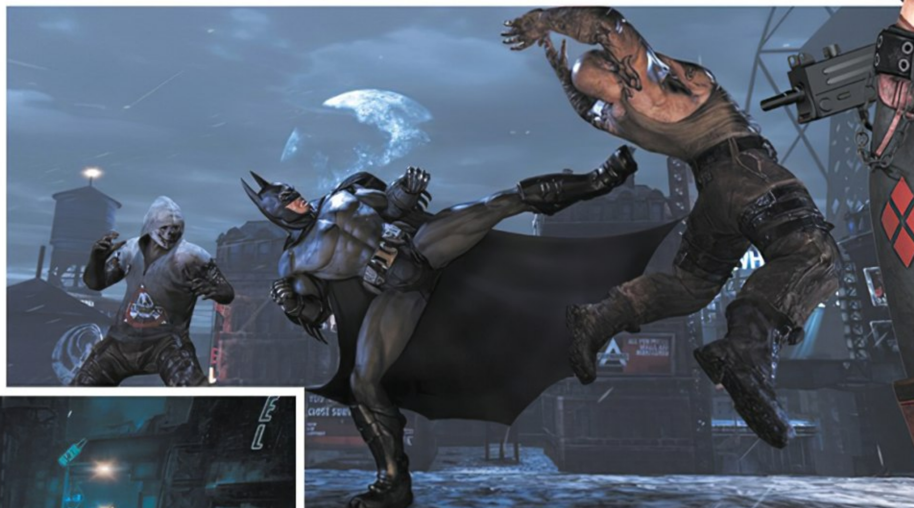


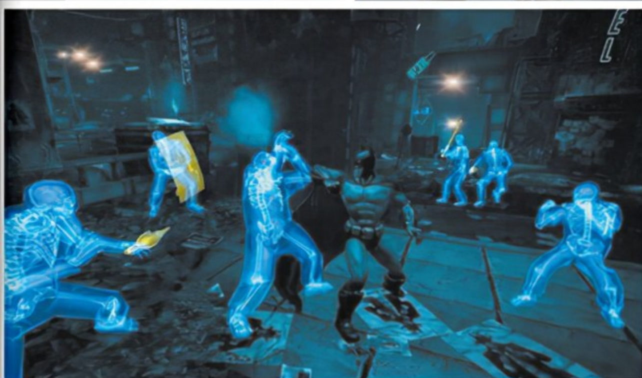


jött ismertséget a polgármesteri szék elnyerésére használta, így a kellő hatalmi pozíció megszerzésével nagyszabású tervének összes láncszeme a helyére került: minden adottá vált, hogy felépítse Arkham City-t.

Az újdonságokról

Oldalakat lehetne még megtölteni a sztori ismertetésével, de mivel erre most – a rendelkezésre álló hely szűkössége miatt – nincs lehetőség, inkább rátérnék a lényegi részre: az Arkham City nem kevesebb, mint ötször nagyobb területen játszódik majd, mint két évvel korábbi társa, s ez a placc – bizonyos tényezők függvényében – többnyire most is szabadon bejárható lesz. Bár a szín- és képvilággal korábban sem volt probléma, a készítők azt ígérik, most még komorabb, még darkosabb látványt pakolnak a képernyőre. Az elmegyógyból kiszabadulva végre megcsodálhatjuk Gotham City gótikus épületeit, elkalandozhatunk a Tim Burton-féle filmből és a képregényekből is ismert helyszínekre, pl. betérhetünk a híres Iceberg Lounge nevű lokálba, ami Penguin főhadiszállása és a helyi csőcselék törzshelye. Játékmenetét tekintve nem kell attól tartanunk, hogy 180 fokot fordulna a frencsájz, de annyi változás azért lesz az elődhöz képest, hogy ezúttal az akciódús jelenetekkel szemben nagyobb hangsúlyt kapnak a nyomozós, lopa-





kodós részek, és sokkal több fejtörő vár majd megoldásra, mint korábban. Apropó nyomozás. A detektívmód elnevezés „kibővített valóság módozat"-ra keresztelődik, ugyanis a készítők fülébe jutott, hogy nagyon sok gamer szinte az egész Arkham Asylumot ebben a röntgenlátású módban teljesítette – lemaradva az általuk alkotott művészi épületek és karakterek igazi szépségéről –, ezért az Arkham Cityben kicsit finomhangolnak ezen a látásmódon.
További, szintén ide passzoló újdonság, hogy nyomozati tevékenységeink tárházát kibővíthetjük a rendőrségi bűnügyi adatbázis használatának lehetőségével, sőt egy újfajta nyomjelző lokátor segítségével képesek leszünk befogni az éterben kallódó rádiókommunikációkat, melyeket a forrásig követve kideríthetjük miféle csínytevésre készülnek a rosszfiúk. Minimális szinten változik a harcrendszer is, de a Rockesteady állítása szerint az alapok maradnak, csak ezentúl egyszerre több kontratámadást is bevihetünk a ránk rontóknak, illetve lehetőségünk lesz hárítani a felénk repülő tárgyakat: késeket, vázákat, széklábakat, egyéb szeretetcsomagokat. Ha felforrósodik a helyzet és lincselésre ácsingózó sittesek vesznek körül, egy füstbomba segítségével lehetőségünk lesz elillanni a veszélyzónából, ám ha elkerülhetetlen az összetűzés, akkor végre rendelkezésre állnak majd olyan kütyük, melyeket kifejezetten jó hatásfokkal használhatunk az ellenség elnáspángolására – az Arkham Asylumban ugyanis csak limitált funkciókkal és csak néhány eszközt tudtunk e-célra alkalmazni.
Sajnos a korábbi pletykákkal ellentétben a Rocksteady fejlesztési vezetője, Sefton Hill megerősítette, hogy semmiféle multiplayer lehetőséget nem pakolnak a játékba – még a sokak által hőn áhított kooperatív mód lehetőségét is szkippelték. Döntésüket azzal indokolták, hogy úgy tudnak maximális játékélményt nyújtani, ha csak és kizárólag az egyszemélyes sztorira fókuszálnak. Személy szerint én megértem döntésüket, bár egy olyan co-op módot el tudtam volna képzelni, amiben Batman mellett a második számú játékos a denevérember segítőjeként jut szerephez mondjuk Robin, vagy Catwoman bőrébe bújva.



A fő karakterek

Negatív hősök tekintetében már az első résznek sem kellett szégyenkeznie, de a Batman: AC olyan neveket igazolt le, mint Joker, Two Face, Mr. Freeze, The Riddler, Harley Quinn, Talia al Ghul, Hugo Strange, Victor Zsasz, Calendar Man és ha minden igaz sokak nagy kedvence, Penguin is tiszteletét teszi majd Arkham Cityben. Azt, hogy egészen pontosan ki milyen minőségben fog szerepelni a játékban, egyelőre még jótékony homály fedi, de az már most biztos, hogy a The Riddler végre fizikai valójában is feltűnik a történet folyamán. A rajongók örömére a filmvilágtól éppen most visszavonuló Mark Hamill (Luke Skywalker a Star Warsból) – aki az 1990-es évektől kölcsönözte hangját Jokernek – még utoljára elvállalta a zöld hajú őrült megszólaltatását, Kevin Conroy (Batman szinkronszínésze) pedig ezt nyilatkozta a játék egyik előzetese láttán: „Dark. Really, really dark" – (Sötét. Nagyon, nagyon sötét). Minden adott tehát, hogy a pár hónap múlva megjelenő Batman Arkham City elődjéhez hasonlatosan ismét hatalmasat robbanjon.
Várjuk szeretettel!

Zumics

BATMAN
ARKHAM CITY

Kiadó: *Warner Bros Interactive*
Fejlesztő: *Rocksteady Studios*
Megjelenés: *2011 04. negyedév*
Platformok: *X360, PS3*

A horror nagymesterei

A horror, mint műfaj a mozi mellett a videojátékok világában is páratlan sikernek örvend. Ugyan a jelen generációban már nem nagyon készülnek olyan alkotások, melyek új etalonná, a műfaj királyaivá nőnék ki magukat, de az előző érákban azért sorra születtek a jobbnál jobb produktumok. Nem csak a kiömlő belekre gondolunk, nem feltétlen a nyers erőszaktól lesz egy horror játék jó: a vérfagyasztó hangok, az ijesztgetés, vagy a hirtelen nyakadba ugró amorf lények is képesek ugyanolyan szinten – ha nem jobban - lesokkolni, mint egy csonkolt kar, vagy egy fej nélküli zombi látványa. A Konzol Magazin most összegyűjtötte nektek az elmúlt 15 év talán legismertebb paragyárosait, melyek megjelenésük idejében a legnagyobb neveknek számítottak a műfajon belül, némi csavarral a végén.

10 The Suffering

(2005 – PlayStation 2)

A játék, amiben egyszerre találkozunk lightosabb ijesztgetéssel és kőkemény brutalitással. Sötét pályák, vérnyomoktól mocskos falak, lecsonkolt torzók és hirtelen támadó ocsmányságok gondoskodnak a szorongás olyan mértékű szinten tartásáról, hogy a játékos már egy bogár zümmögésétől is összecsinálja magát. Külön felhívnám figyelmet a cuccban található ellenfelek sokrétűségére: ilyen elmeroggyant, beteg kreatúrákat nem nagyon lát máshol az ember…



9 Left 4 Dead

(2008 – Xbox 360)

A játék ami nem ijesztget, hanem azonnal az arcunkba löki a horrort. Úgy rontanak ránk a gusztustalanabbnál gusztustalanabb zombik, mint feldühödött méhek a mézcsenő Micimackóra: itt nincs paráztatás, nincsenek sejtelmes hangok, ebben a gaméban kérem a nyers és brutális erőszak dominál. Speed zombik és óriási Jabba-szerű göbhalmok vadásznak ránk a történet elejétől a végéig, nekünk pedig egyetlen feladatunk, hogy a lehető legművészibb módon széttrancsírozzuk őket!



8 F.E.A.R.

(2006, 2007 – Xbox 360/PlayStation 3)

A játék, ami a klasszikus horror műfajra jellemző (leginkább japán) stílusjegyekkel dolgozik: hangokkal, elsuhanó árnyakkal, véres lábnyomokkal, hirtelen bevillanó látképekkel, látomásokkal hozza ránk a frászt. Főként ezeken van tehát a hangsúly, az erőszak, a véres részek kevésbé vannak fókuszban, mint más ilyen stílusú alkotásokban: a F.E.A.R.-ben tényleg a paráztatás, a félelem keltés a cél. Megjegyzem elég jó hatásfokkal el is éri azt!



7 BioShock

(2008 – Xbox 360/ PlayStation 3)

A BioShock az utóbbi évek egyik legjobb horror játéka, melynek legfőbb erénye, hogy piszkosul jó alapkoncepcióra építették. Andrew Ryan víz alatti városának ötlete önmagában még nem lett volna nagy bumm, de a félresikerült kutatások eredményeként elszabadult ADAM nevű „drog" sztoriba keverése óriási lendületet adott a készítők kreativitásának: Big Daddy-k, Little Sister-ek, elkorcsosult splicerek, baljós hangok, mesteri fény-árnyék kompozíciók, művészi dramaturgia, ahogy azt kell.



6 Doom 3

(2005 - Xbox)

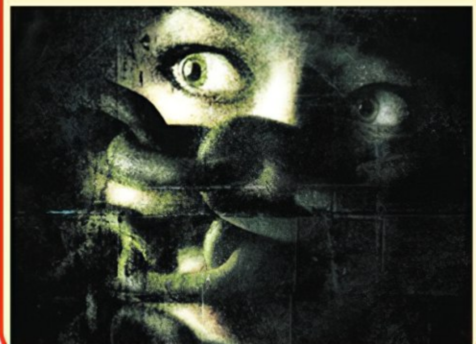
A Doom 3 remek példája a „hogyan csokiztassuk be, majd üssük ki teljesen a játékost" elmélet gyakorlatban történő alkalmazásának. A progi először valóban csak ijesztget itt-ott sejtelmesen elsuhanó árnyakkal, vérfagyasztó hörgésekkel, hirtelen a szellőzőcsövekből az arcunkba zuhanó véres hullákkal, de később ezen túllépve a pokol összes beteg kreatúráját a nyakunkba zúdítja. Persze mindezt általában jó sötét, zárt helyen teszi… csak hogy érezzük a törődést.



5 Condemned

(2005 - Xbox 360)

A Condemned egyike azon kevés horror gaméknak, amiknek sikertörténete a jelen generációban indult. Ebben a játékban sem a nyers brutalitásra helyezték a hangsúlyt, hanem itt is inkább az idegesítő zajok, az előtörő látomások, a váratlan helyekről hirtelen ránk rontó ellenfelek keltenek félelmet bennünk, játékosokban. Persze az élmény nem lenne teljes, ha mindezen történések nem sötét, vagy félhomályos pályaszakaszokon zajlanának…



Resident Evil

(1996 - PlayStation)



Shinji Mikami gyöngyszeme a videojátékok történelmének egyik legmeghatározóbb alkotása, ami egy csapásra újjáértelmezte a túlélő horror fogalmát. Nem csak a játék alapötlete volt frenetikus (Egy elszabadult vírus, ami zombivá transzformál mindenkit aki kapcsolatba kerül vele), de a megvalósítás, a gépben rejlő potenciál is hozzájárult a sikerhez, hiszen a vas minden korábbinál erőteljesebb vizualitást pakolt a képernyőre. Kulcsszavakban: hörgő zombik, ömlő vér, váratlan ijesztgetések, ötletes rejtélyek, és persze Tyrant.

Dead Space 1-2

(2008, 2011 - Xbox 360/ PlayStation 3)



A Dead Space az Electronic Arts utóbbi években kiadott játékainak egyik legjobbja, aminek nagyságát mi sem bizonyítja jobban, hogy már egy folytatást is kapott a 2008-as eredeti rész (amiről egy velősebb tesztet is olvashattok ebben a számban!). Noha a Visceral Games semmi pluszt nem tett a recepthez, a végtermék mégis kirobbanóan sikerült, s egy csapásra átértelmezte a túlélő horror műfaját! Sötétség, ijesztgetés, borzongás = barna maci a gatyeszban.

Silent Hill

(1999 - PlayStation)

A Silent Hill számomra a mai napig a PlayStation korszak egyik legfényesebben ragyogó ékköve. A játék érzelmi hatása kifejezetten erős, ami legfőképp a sejtelmes ábrázolásmódnak, a köd és sötét mesteri alkalmazásának, a hirtelen előtörő vérfagyasztó hangoknak, valamint a szürreális, torz lényeknek, ellenfeleknek köszönhető. A siker kulcsa egy személy, Keiichiro Toyama a játék dizájnere volt, aki szeretett volna egy olyan világot, egy olyan atmoszférát teremteni, amire még sok év múlva is emlékszik a nagyérdemű… nos, sikerült neki!



Viva Piñata

(2006 - Xbox 360)

Minden idők legkegyetlenebb, sőt, nem is sejtenéd, de legfélelmetesebb videojátéka! Gondolj csak bele: nevelgetsz egy élőlényt, ami cukiságából adódóan előbb-utóbb minden bizonnyal a szívedhez nő, majd annak érdekében, hogy más állatkákat is magadhoz tudj édesgetni, brutálisan szét kell verned egy ásóval! És mindezt miért? Hogy kiömlő belsőségei(!) táplálékként(!!!) szolgáljanak az új jövevény számára! Minő agresszió, minő kegyetlenség kérem szépen – én mondom nektek, ettől nincs és soha nem is volt keményebb cucc a piacon!





ELŐFIZETÉS

Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot* adunk a 12 lapszám mellé!

Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal** csupán 10.990 Ft!***

Előfizetésed mellé most szabadon választhatsz 2 korábbi Konzol Magazint is.



Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni **egy évre 6990** forintért, valamint **fél évre 3490** forintért.

Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

KIEMELT AJÁNLATAINK: ****

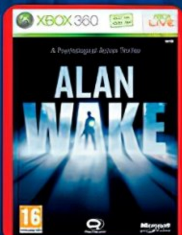
PS3 PlayStation 3





XBOX 360





PSP PlayStation Portable





Wii



NINTENDO DS



* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

** Az előfizetéshez tartozó ajándék játékokat az előfizetést követően 15 munkanapon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.

*** A 10.990 Ft-os előfizetői díj, 2011 február 26-tól érvényes.

**** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak rendelkezésünkre.

A készlet változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

| X360 | PS3 | PSP | Wii | DS |
WWW.KONZOL.EU

A kiemelt fekete színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék.

A JÁTÉK CÍME

Itt látható az adott írás típusa

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5*	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
5	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
4 / 5	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
4	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
3 / 4	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
3	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
2 / 3	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
2	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
1 / 2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke, Dzsek, EmThor, eszgé, Foxhound, Hpeti, InGen, JediEco, karfiol, Krisz, Martin, nomad, RBaly, rolmanus, Szasa, Zumics

Szerző
JÁTÉK CÍME
4
Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:

Bár azt hihettük, de tévedtünk, a mérnök Isaac Clarke mégsem menekült meg az Ishimura-n felfedezett förmedvények elől. Újra a játékosra vár, hogy mentse a bőrét, és még jobban megérthesse mindazt, ami körülötte zajlik. Négy bátor jelentkezőt keresünk, akik között két Xbox 360-as és két PlayStation 3-mas verziót sorsolunk ki.

A kérdés: A főhős melyik civil űrállomáson ébred fel?



A levél tárgya DS2 legyen, illetve jelöljétek meg a kívánt platformot is (X360, PS3). A nyereményjátékokat köszönjük az Electronic Arts-nak!

Rúgj labdába nem csupán a szabadban, hanem otthonod kényelmében is, ha esik, ha fúj, mert a foci örök. Egy szerencsés játékos Xbox 360-as FIFA 11-el lehet gazdagabb.

A kérdés: Kik a magyar kommentátorai a FIFA 11-nek?



A levél tárgya FIFA 11 legyen. A nyereményt köszönjük az Electronic Arts-nak!

A csatát megnyertük, de a háborút még nem. A végső csapást illendő bevinni, és erre mi meg is adjuk számotokra a lehetőséget. A szerencsések a három darab Killzone 3 egyikével lehetnek gazdagabbak.

A kérdés: Hogy hívták azt a Helghast diktátort, akivel Rico és Sev már korábban végzett?



A levél tárgya KZ3 legyen! A játékokat köszönjük a Sony Central and Southeast Europe Kft-nek.

Az új kontroller érkezéséhez a Microsoft konzolját választóknak is dukál egy nyereményjáték. Most három darab új, Aberdeen kontrollert és töltőszettet, két darab 3 hónapos Xbox LIVE Gold előfizetést, egy darab Halo Reach-et és egy Alan Wake-et sorsolunk ki köztetek.

A kérdés: az új kontroller milyen extra funkcióval rendelkezik?



A levél tárgya Aberdeen legyen. Válaszodban jelöld meg prioritásos sorrendben azt a három dolgot, amit megnyernél. Az ajándékokat köszönjük a Microsoft Magyarország Kft-nek.

A válaszaitokat egységesen a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre, vagy az impresszumban található kiadói postacímre várjuk (a levélben adjátok meg a nevetek mellett a pontos címeteket is)! Egy embertől játékonként csak egy megfejtést fogadunk el, a többszörös beküldés kizárást von maga után! Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. március 14!

KILLZONE® 3

Minden konzolgenerációnak vannak meghatározó, a hardvereladásokat erőteljesen meglendítő címei. Az esetek jelentős részében olyan platform-exkluzív játékok ezek, amelyek az aktuális hardvernek adott időszakában a végletekig megizzasztják a masinát. A 2009-ben megjelent, PlayStation 3 exkluzív Killzone 2 egy pontosan ilyen anyag volt. Technológiai szempontból sem előtte, sem pedig utána még csak megközelíteni sem tudta egyetlen egy FPS sem a Guerrilla Games csapata által megálmodott, döbbenetes kinézettel bíró, rettentő dinamikus és hihetetlen atmoszférájú virtuális háborút. A konzolos FPS-ek vizuális csodájának folytatása kerek két évet váratott magára. Mikor eme sorokat olvassátok, már a boltok polcain díszeleg a 2011-es esztendő egyik legütősebb, sztereoszkópikus 3D megjelenítéssel és Move támogatottsággal is felvértezett sajátszemszögű sci-fi lövöldéje, a Killzone 3. Az alábbi – remélem kellően informatív – beszámolóból kiderül, hogy vajon sikerült-e a holland fejlesztőcsapatnak felülmúlnia a mérföldkőnek számító elődöt, illetve azt is megtudhatjátok, hogy milyen újdonságokkal szembesülhetnek a kegyetlen Helghast haderővel szembeszálló videojáték harcosok, azaz ti.

A Killzone 3 történeti szála pontosan a második rész végkifejlete után veszi fel a fonalat, majd ugrik 6 hónapot. Miután Tomas „Sev" Sevchenko és Rico Velasquez végzett Radec ezredessel és a Helghast Birodalom keménykezű diktátorával – Scolar Visarival –, a militarista alapokra helyezett nemzetség vezető nélkül maradt. A birodalom élenjárói közül két befolyásos, kellő erővel és háttértámogatással rendelkező egyéniség emelkedett ki, egymással szemben állva, természetesen saját nézeteket vallva. Egyikük a fegyvergyártást kézbentartó Jorhan Stahl, aki éppen egy merőben új elven működő, a bolygó titokzatos energiaforrását hasznosító fegyverfejlesztési projekten dolgozik, míg másikuk a hadsereg élén álló Orlock admirális. Feladatod a kettőjük kereszttüze miatt még inkább háborús övezetté alakult hadszíntérről való elmenekülés lesz, az ott ragadt ISA hadtesttel együtt. Ebben elsősorban továbbra is Rico lesz a segítségedre, de a csatamezőkön általában több ISA katona is kísérni fog a 9 fejezetből álló, hozzávetőlegesen 7 órányi játékidőt biztosító kampány módban.

A 2009-ben megjelent előd a sokkoló látványon felül valódi, a gameplay-t merőben befolyásoló újításokat vezetett be az anyagban. Ilyen volt például a fejlesztők által alkalmazott fedezékrendszeres harc, ilyen volt a karakter kissé lomha mozgása, a fegyverek viselkedése és a sokak által nehézkesnek érzett célzás is. Ha rosszmájú lennék, akkor az imént említett jellegzetességeknek egy részét negatívumként hoznám fel, ám ezek nem negatívumok voltak, hanem kifejezetten erre a sorozatra jellemző sajátosságok, amik nem kevés realisztikusságot hoztak a game-be. Ám ha valami nagyon egyedi irányt követ, elkerülhetetlen, hogy megossza az embereket. És a Killzone 2 bizony megosztotta.

A fejlesztők azonban meghallgatták a temérdek kérést és észrevételt, majd változtattak a leginkább kritizált ponton is, az irányításon. A játékmenet jól működő alapja változatlan maradt, vagyis továbbra is erőteljesen a fedezékek kihasználásra épül a harc, ám a kezelést sokkal könnyebbé tették, továbbá egy rakat új elemmel bővítették a stuffot. A fegyverek célra tartásánál már nem tapasztalható





imbolygás és késés, továbbá gyorsabb lett a tárazási folyamat is. Leginkább a Call of Duty-ban már megismert célzási metódus érvényesül, ám megtartva a maga sajátosságát is. Valahol a kettő közt van, ami véleményem szerint tökéletesre sikerült. Villámgyors fegyverváltásra is gondoltak a srácok, vagyis a már ismert háromszög mellett pluszban a d-paddal is lehetőséged lesz a fegyverek kiválasztására, amelyekből immáron már három típus lehet egyszerre nálad.

Persze az irányítást érintő vérfrissítés nem merül ki ennyiben! Futás közben módod van becsúszni, és ha az irányt egy biztonságot nyújtó fedezék felé veszed, karaktered automatikusan megbújik adott objektum mögött. A fegyveres összecsapások mellett a közelharc újragondolására is nagy



hangsúlyt fektettek a programozók. Szituációtól függően beleverheted az ellenfél fejét a falba, kinyomhatod a szemeit, orvul elvághatod a torkát, kitörheted a nyakát, vagy akár szimplán megkéselheted az izzó szemű katonát. A folyamat rendkívül látványos és egyben egyszerű, gyakorlatilag az R3 lenyomásával csalhatóak elő a mozdulatok.
Ahogy a bevezetőben említettem, a játékot lehetőséged lesz a Sony mozgásérzékelős irányítójával, a Move-val is vezérelni. A rendszert több ponton állíthatod a neked megfelelő érzékenységre. Külön pozitívum, hogy nem feltétel birtokolni a kiegészítő Navigation kontrollert, hanem a DualShock 3-mal is vezérelheted Sevet. (Persze tény, hogy Navigation használta jóval kényelmesebb megoldást biztosít.) A mozgásérzékelős irányítást ugyan szokni kell, ám ha belejössz, abszolút jól működővé válik, mi több, teljesen új megvilágításba helyeződik a gameplay!
Fontos szerephez jut nem egy pályán a széria történelmében először szereplő jetpack. Kezelése pofon egyszerű, használatával pedig elérhetetlen helyeket látogathatsz meg, taktikusan használva pedig igazi erőfölényhez juthatsz. A veled harcoló ISA katonáknak, de leginkább Ricónak is több szerep jut, mint korábban. Biztos emlékszel még arra, hogy a korábbi játékban lehetőség volt a katonatársak gyógyítására, ám ha te kerültél földre, ők már nem segítettek rajtad. Eddig! A túlélést jelentő gyógyító energialöketet ezúttal a nagyszájú feka srác biztosítja számodra. A harc hevében elkerülhetetlen, hogy ne kerülj földre, ám ezúttal nem végleges az állapot, mivel ha Rico a közelben van, feltámaszt. Tapasztalataim szerint véges a segítség, de helyszínenként 2-3x biztosan számíthatsz rá, folyamatossá téve a harcot. Megjegyzendő, hogy ezúttal sokkal aktívabbak az oldaladon harcoló katonák és nem csak díszítő, netán gátló elemként funkcionálnak a csatamezőn. Ha már épp a folyamatosság merült fel, meg kell említenem a pályák közbeni töltést, amiről előzetesen terjengtek olyan hírek, hogy nem lesz töltőképernyő. Az igazat megvallva töltőképernyő valóban nincs, mivel a pályák nagyobb részét az átvezető videók alatt húzza be a program, azonban a szoftver tölt játék közben, minek következtében időnként megáll a game, de csak minimálisnak tekinthető, 2-3mp-es intervallumokra.

Sok kritika érte az elődöt a változatosságot illetően is. Nos, nem egy FPS-en küzdöttem végig magam, de azt bizton





KILLZONE 3

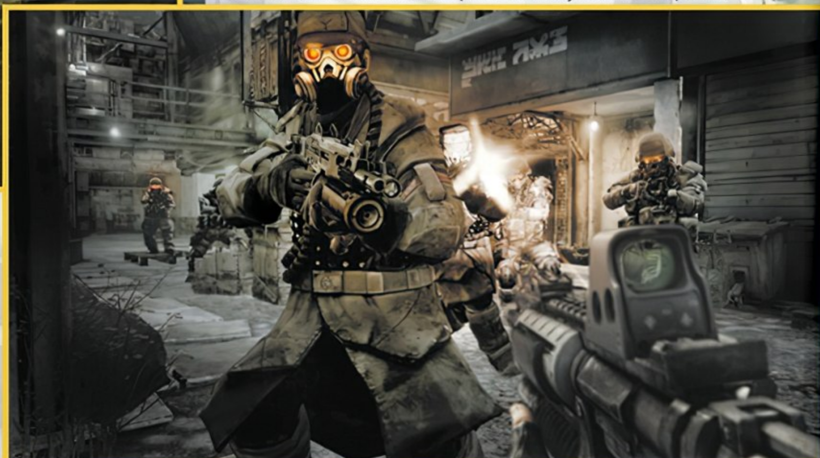
állíthatom, hogy a Killzone 3 egyike a legváltozatosabb alkotásoknak! Búcsút lehet inteni a szűk folyósoknak, szürke és fekete témájú épületeknek, a sokak által érzett monotonitásnak. A folyamatos változatosságot és érdeklődést fenntartva nem elég hogy mesteri módon váltják egymást a gyalogos, illetve járműves terepek, hanem még kifejezetten a lopakodásra építő etapok is helyet kaptak az anyagban. Egy percig nem unalmas a stuff! Ha végeztél egy kiadós gépfegyveres harccal, máris egy járműből osztod az áldást. Mikor a végére értél a száguldós pusztításnak, a következő pillanatban már lopakodva, akár egy bozótban megbújva, hangtompítós fegyverrel felszerelkezve szeded le szépen sorjában a helghast katonákat.
A változatos küldetések mellé legalább olyan változatos helyszínek járulnak. Városi összecsapásoktól elkezdve,



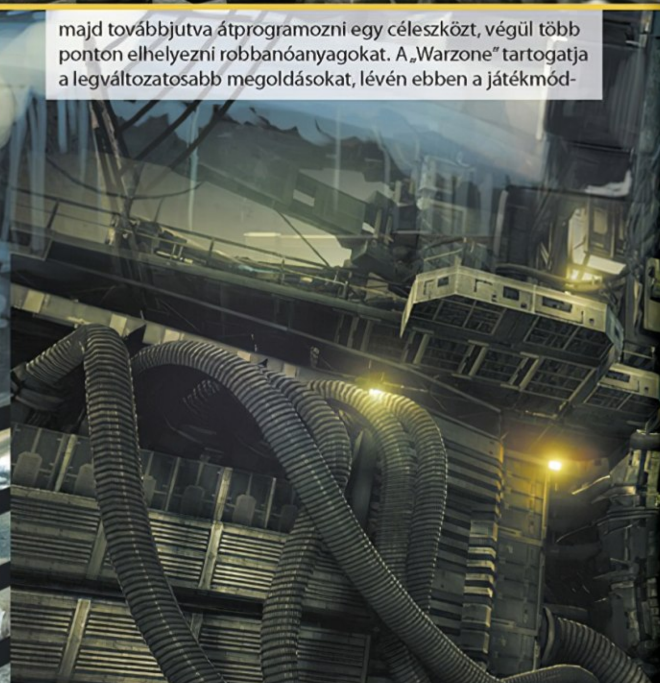
katonai létesítményeken át, sarkvidéki kutatólaboratóriumokon keresztül a bolygó teljesen egyedi látványvilágával megáldott dzsungeléig folyik a küzdelem, sőt nem egy, igazán meglepetésnek ható helyszínen is fel kell majd venned a harcot az ellenféllel. Mindezt olyan vizuális megvalósításban, amire eleddig nem volt példa a videojátékok történelmében. A sztori kezdő helyszíne, vagyis ahol Visari halála bekövetkezett, már az első perctől szabályosan sokkolja a játékost látványos megoldásaival. Romokban álló, lángok martalékává vált épületek. Az égboltot elcsúfító, világvége érzést keltő felhőtömegek, melyeken vészjóslóan sütnek át a napnak égető sugarai, megfestve a szél fújta hamut és port. Mintha csak felfestették volna az égboltra az apokalipszist. A leginkább a God of War III-ra emlékeztető képi világ átültetve a Killzone univerzumba olyan egyveleget képez, amit csak hosszú percek után leszel képes feldolgozni, és akkor még szinte semmit nem láttál a játékból. A harc intenzitásának, a hihetetlenül impresszív részecskeeffekteknek, a helyenként rombolható terepnek, a fejed felett elhúzó csapatszállító repülőknek, a fegyverek hangjainak, az adrenalin pumpáló zenének, az ellenfelek intelligenciájának, és a milliónyi kisebb-nagyobb momentumnak köszönhetően a háború soha nem átélt közelségét hozza el a nappalikba a Killzone 3. Ámulatból ámulatba fogsz esni, és képtelen leszel felállni az anyag mellől, amíg a végére nem értél. Döbbenetes például a sarkvidéki helyszín is, hullámzó tengerével, hófúvásával, havas buckáival, távolban látszódó gleccsereivel. De említhetném a színorgiaként is felfogható dzsungeles pályát, ahol a sorozattól merőben eltérő látvány és élővilág fogad. Egyébként az egész játékra jellemző, hogy jelentősen szélesebb színskálával, és jóval több nyílt tereppel dolgozik, mint elődje. Szívesen mesélnénk még a többi helyszínről is, de ezt a saját szemeddel kell látnod, mert szavakkal egyszerűen lehetetlen kifejezni, hogy micsoda minőségi munkát végzett ilyen téren a Guerrilla Games!
A fantasztikus hadszínterek mellett hollywoodi szuperprodukciókat is megszégyenítő átvezető animációk gördítik előre a történetet, hozzávetőlegesen 70 percben. A kiváló egyjátékos mód mellett co-op funkció is került a játékba, ám sajnos ez kizárólag offline, osztott képernyőn élvezhető.



Az anyagból természetesen nem hiányozhat a klasszikus multiplayer játék sem. Az offline (Botzone) és online egyaránt játszható többszereplős móka 3 típusú játékmódot kínál fel. A „Guerrilla Warfare" nevezetű játék a klasszikus team deathmatch alapjait magában rejtő game. Az „Operations" már némileg összetettebb feladatokat és megvalósítást vonultat fel: az átvezető jelenetekkel tarkított összecsapásban a két szemben álló csapat közül az egyiknek a pályán elhelyezett átjárókat kell védenie, míg a másiknak áttörni a védelmet, átrobbantani két ponton az átjárót záró kapukat,



majd továbbjutva átprogramozni egy céleszközt, végül több ponton elhelyezni robbanóanyagokat. A „Warzone" tartogatja a legváltozatosabb megoldásokat, lévén ebben a játékmód-







ban ötféle játéktípus váltogatja egymást. Tartalmaz adott célpontlikvidálást, illetve megvédést. Egyszeri, csapatalapú összecsapást. Adott pont felderítését majd annak felrobbantását, illetve a pontok védelmét. Területfoglalásos játékot, különféle csomagok célba juttatását, illetve annak megakadályozását. A játékok során ötféle karakterosztály áll rendelkezésre, fejlődésük pedig XP alapokon nyugvó. Minél többet játszol a multival, annál több kiegészítő képességgel lesz lehetőséged felvértezni katonádat. Egyébiránt a multi egészéről kijelenthető, hogy a második részhez képest jóval gyorsabbá vált a tempó.

A sok pozitívum után a beszámoló végére hagytam a számomra sajnos negatívumként értékelendő dolgok megemlítését, amik ugyan nagyban nem befolyásolták a játékélményt, de mégis rontottak az összképen. Az egyik ilyen sarkalatos pont volt a történet, ami véleményem szerint igencsak laposra sikerült. A holland fejlesztők ugyan igénybevettek egy külsős írót is a projekthez, ám ez sajnos abszolút nem érezhető a sztori minőségén. Egyszerűen túl nagy a kontraszt a hihetetlen technológia és mondanivaló közt. Sajnos a negatív kulcsfigurák és a Helghast tanácstagok is inkább megmosolyogtatóak, mintsem hatalmat és erőt sugárzó vezéregyéniségek. A korábbi részt tekintve a mai napig beleborzongok abba a jelentbe, amiben Radec egy magaslatról szemléli csapatai által véghezvitt pusztítást. Annak a karakternek volt kisugárzása, tekintélyt parancsoló megjelenése, ellenben Stahllal és Orlockkal, akiket egyszerűen képtelen voltam komolyan venni. Továbbá kifejezetten visszatetsző volt számomra, hogy nagyon erős nácizmust sugároztak magukból a birodalmat vezető szereplők. Sajnos epikus bossharcokban sem bővelkedik a történet, legalábbis az egy darab gigantikus gépszörny elleni harc számomra nem ezt jelenti. Leginkább a fentiek, és az online co-op hiánya hagytak számomra űrt maguk után. Mindazonáltal kijelenthető, hogy a Killzone 3 egy olyan alkotás lett a műfajban, ami toronymagasan kiemelkedik társai közül, és képes felvonultatni annyi újdonságot, soha eddig nem tapasztalt látványvilágot, atmoszférát és dinamikát, ami kötelezővé teszi beszerzését minden PlayStation 3-mat birtokló FPS rajongónak.













Foxhound

KILLZONE 3

5

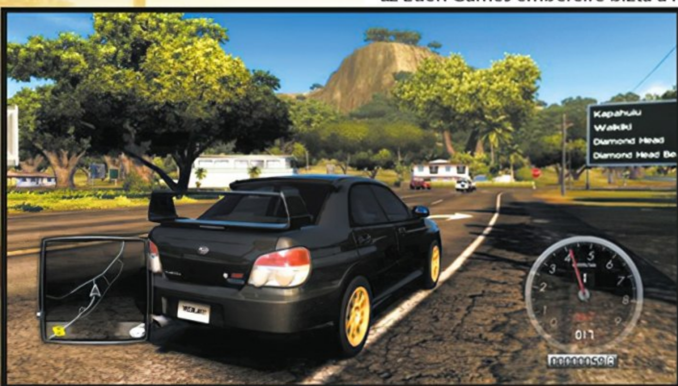
Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Guerrilla Games***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-24 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

TEST DRIVE UNLIMITED 2

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

Pura Vida Ibiza!

Nem sok játékról mondható el, hogy első felbukkanása óta, a második x-et taposva is ismert a neve, sőt, nem csupán nosztalgikus emlékképekként szerepelnek a tudatunkban. Az Accolade-nek a közérdemű elé gördített Test Drive-ja eme szűk tábort erősíti, és míg az idő múlásával a fejlesztők és kiadók szinte mindent megtettek, hogy teljes mértékben meggyalázzák a becses múltú szériát – azt a kevés kivételt leszámítva, amik nem voltak annyira rosszak. Az Atari is párszor mellélőtt, majd adva még egy esélyt neki, az Eden Games embereire bízta a franchise-t, akik úgy gondolták, megmenthető a drága. A jelen generáció hajnalára tervezték a megváltást, melyet igen sokan szkeptikusan fogadtak. A látvány, mellyel büszkén hirdették a forradalmat, természetesen lenyűgöző volt, de a tucatnyi próbálkozás után még abban is kevesen hittek, hogy amit látnak, az valóban a játékból való-e, nem pedig letárolt animációkból. Az idő a fejlesztőket igazolta, az Unlimited alcímet kapó folytatás nem csupán küllemében, hanem játékmenetében, koncepciójában is egy új kategóriát teremtett a benzinfalók világában.



Az alcím korántsem volt túlzás, Hawaii szigeteinek harmadik legnagyobbikát, Oahu-t műholdfelvételek segítségével keltették életre, ezzel az egyik legnagyobb bejárható területű játszóteret adva a száguldás szerelmeseinek. Nem fogták igazán vissza magukat a srácok az Eden-nél, rengeteg verseny, kihívás, luxusautók, álomházak vártak mindenkit nagy szeretettel eme földi paradicsomba, amit megfejeltek azzal, hogy sose látott multiplayer lehetőségeket adtak a gamerek kezébe, ami a műfajon belül teljesen újnak számított. Szerencsénkre az elérhető lehetőségek szinte mindegyike átkerült a folytatásba. (A kínálatból a motoroknak kell búcsút intenünk egy darabig, a későbbiek folyamán – sajnos nem ingyen – DLC formájában belecsempészik azokat). Cserébe Off-Road járművek, és hozzájuk tartozó versenyek igyekeznek pótolni a helyüket, amely most forradalom helyett a biztosra menvén szebb, több, és jobb kíván lenni, ami egy folytatástól alapvetően elvárható.





Ibiza csodás szigetén kezdődik meg digitális pályafutásunk a gazdagok és szupergazdagok világában, amelyben mi, mint autóversenyző aspiránsok kívánunk boldogulni. Itt jegyezném meg, hogy ehhez némi történet is társul, amely jelentéktelensége, kisiskolás színvonala végett inkább csak végigszenvedendő jelenetsorokat eredményeznek. Érdekes mondjuk rögtön az elején, hogy míg épp egy hotel alkalmazottjaként hibát vétünk a munkánkban, kirúgás helyett lehetőségünk nyílik megvillantani tehetségünket, majd élből a zsebünkben lapul 27 ezer dollár. Teljesen szokványos összeg, ki nem lófrál nap mint nap ennyivel a farzsebében? Szóval kábé ez a színvonal. Mindegy is, nekünk elég annyit tudnunk, hogy az ún. Solar Crown bajnokságaiban kell rendre nyernünk sok-sok pénzt kaszálva, hogy feltörjünk a felső elitbe, és belekóstoljunk a kiváltságosabbak életébe.

A lehetőségeinket felsorolni is sok lenne, akár egymagunk, akár az interneten játszva is dúskálhatunk az opciók tengerében. Sokaknak ismerősen csenghet, hogy először



mérőt kell feltölteni, majd amint felajánlja, „bankolni" az így nyert kisebb pénzösszeget. A másik az Event-ek garmadája, amiből már az első részben is volt pár. Úton útfélen kisebb



alfeladatokba botolhatunk. Rendre egy ember kívánalmai szerint kell vezetnünk, missziókat végrehajtanunk. Hol az óra ellen, hol bemutatva azt, mennyire vagyunk profik, de van, aki azt várja el, hogy menjünk, mint az őrültek, vagy ennek fordítottjaként a lehető legkíméletesebben csoszogjunk előre. A szám szerint hét, random kapott feladat ugyan csinos mennyiség, de két ekkora méretű, és úthálózatú területen idővel megcsengetik a monotonitás harangját, csak úgy, mint a bajnokságok, amelyekben ugyan szintén tisztes számú versenymód van, de a sablonokat követik, egyikük sem újdonság. Pontosabban az Off-Road annak vehető, és egész jól kialakított pályákat is összeraktak hozzá, de ettől még kicsit vérszegény ez a szekció, nem igazán teljes értékű, mint inkább egy kellemes extra.

A negyedik szempont Social névre hallgat, ami a komplett online szekciót foglalja magában, és egyben a másik legfontosabb elemét adja a játéknak. Ahogy az első Unlimitedben, itt sincs kettéválasztva ez a rész, csupán engedélyezni kell a „láthatóságunkat", és máris megjelenik az, hogy az adott szerveren velünk együtt kik tartózkodnak, merre járnak, mit csinálnak. Ez az integráltság csak akkor aktív, ha épp nem versenyzünk valahol, akkor addig kikapcsolja a gép, hogy más ne zavarhasson minket. A szocializálódásra rengeteg lehetőségünk adódik. Bárkit kihívhatunk egy párbajra, klubokat alapíthatunk, vagy léphetünk be, a klubházak összemérhetik tudásukat, amitől azok is fejlődnek, több tag belépését lehetővé téve mondjuk ezzel. Saját birtoklása esetén meghatározhatjuk a főbb jellemzőket, s ha szabaddá tesszük a belépést, a leírás alapján mondjuk hasonló autómárkát preferálók csatlakozhatnak hozzánk. Három versenymódban tehetjük próbára saját tagjaink, illetve riválisi társulatok tudását. Az amúgy összes játékmódban elérhető Speed (a lehető leggyorsabban menj, és ne essen le a megadott limit alá a tempód, a Speedtrap (a győztes az lesz, aki, vagy akik a megadott traffipaxokon mért sebességek átlaga alapján a leggyorsabbak

jogosítványokat kell letennünk ahhoz, hogy egy-egy adott besorolású versenysorozatban rajthoz állhassunk. A vezetői engedélyek betűkkel és számokkal vannak ellátva (pl. A3), amik remekül kategorizálják a felbukkanó bajnokságokat, illetve autóvásárlásnál is ez a kis ikon jellemez egy autót, megkönnyítve a megfelelő választást. Az autósiskola tehát az első lépcsőfok, viszont emellett itt is van egy tapasztalati pontrendszer, kiegészítve szintlépésekkel, amely hasonlóan a Gran Turismo 5-höz, megannyi játékbeli funkció megnyitásának az alapfeltétele. Négy szempont alapján monitoroz és értékel a gép, amelyekben egyenként 15-15, az összesített (Global) mutatón maximum 60-as (Legend) szintre léphetünk fel. Magától értetődően mindemellett pénzt is gazdagon oszt a gép, főleg a Competition területén. Ez a szekció figyeli és jutalmazza a versenyeken elért eredményeinket. Ebbe minden beletartozik, amiben valamilyen feltétel szerint kell teljesítenünk, vagyis iskolák, versenyek, bajnokságok, kihívások, akár offline vagy online, mindegy. A Collection a megvásárolható javakat tartja számon, vagyis a luxusélet kellékeit. Autók, ezekre matricák, házak és bútorok, karakterünk esetében ruhák, fizimiskák, de még a plasztikai sebészet is ide lett besorolva – igaz utóbbinál teljesen át kell szabatnunk magunkat, hogy XP-t adjon. Legalább itt adhatunk valami normális külsőt is a kiválasztott hősünknek vagy hősnőnknek. A járművek kínálata széles, közel 100 modell várja, hogy birtokba vegyük őket és mindegyikhez belső nézet is társul. Három fő kategóriából válogathatunk, rendre: klasszikus, mai modern sport, és terepviszonyokra is alkalmas autók közül. A kidolgozottságukról majd később.

A Discovery az Unlimited egyik alappillérére, a felfedezésre fókuszál. Ibiza, és a később újra elérhető Oahu szigetén szinte semmit sem jelöl a térkép, kivéve, ha egy küldetésünk kapcsán nem küldik el annak adatait a GPS-ünkre. Mindent nekünk kell bejárnunk, hogy a legfontosabb boltokat elérhessük (ehhez elég elhaladni mellette, s szerencsére, ha verseny alatt tesszük ezt meg, akkor is megnyílik). A fontosabbak alatt az autókereskedéseket, és a tuningműhelyeket értem. Hiába nyitottunk meg egy Ax kategóriát, amennyiben nem áll olyan besorolású gép a garázsban, vagy ha akad is, kicsit gyengécske, és némi gyorsításra szorul. Ezt a szekciót nem kell annyira komolyan venni, csupán három területen (Acceleration, Braking, Speed) pakolhatunk teljesítménycsomagokat az adott autóra. Ám ezek fokozatai is szintekhez vannak kötve, vagyis amennyire bejártuk az adott területet, annak függvényében nyílnak meg. Ez önmagában rengeteg autózást jelent a karriermódon felül, amit igyekeztek két dologgal feldobni. Az egyik, hogy az első autó beszerzésekor felszerelnek nekünk egy F.R.I.M. nevű szerkezetet, ami a furikázás alatt a következőket figyeli: veszélyes vezetés, gyorshajtás, illetve a szembesávban való rongyolás, ugratások és driftelés. Egy





voltak), valamint a Race, ami önmagáért beszél. Versenyeket nem csupán a klubházunk által, hanem menüből is kreálhatunk, illetve egyedi kihívásokat is, amit megosztva a Community Racing Centerben bárki számára kiírhatunk olyan feladatot, amiről azt gondoljuk, más nem tudná megdönteni. Természetesen minden szükséges paraméter állítható, hogy fair maradjon a dolog, levágások ellen ellenőrzőpontok, büntetések, autók maximális kategóriája, időlimit satöbbi. Ebből fakadóan mi is nevezhetünk a többiekére, érdemes rámenni olyanokra, amit valaki már csak heccből tett ki, mert megvan mindene – volt olyan, ahol valaki 1 millió dodót ajánlott fel, ha megnyerik az általa elvárt elég egyszerű kihívást. Kicsit erőltetett jelleggel kétféle co-op versenymód is található, kövesd az élen állót, avagy tarts tőle egy megadott távolságot. Nem túl eredetiek, ugye. A kötelező rangsorolt, gyors és egyedileg létrehozott multis mókák magától értetődően a kínálat részesei.





Előrehaladásunkat, tapasztalati pontjaink mindenkori állásait, aktuális feladatainkat, szerteágazó teendőink sokaságát végre egy jól átlátható menüben prezentálják, minden rendesen nyomon követhető, s a házunkban lévő TV-ből (Media) megtudhatjuk, mik történtek amíg más ügyeink voltak (kicsit furcsállom, hogy a számítógép (Info) más dolgokra hivatott, például ezen belül módosíthatjuk a kecónk küllemét). A Test Drive Media különösen hasznos, hiszen amikor nem játszunk, a közösség akkor is aktív, teljesíthetik egy kihívásunkat, vagy épp mi nyerünk meg egyet, mert senki se ment jobbat, barátok csatlakozhatnak hozzánk – ezekről a megannyi online tevékenység mellett mind-mind tájékoztatást kapunk, és amint újra beloginolunk, az összes érdembeli dolog jóváíródik a profilunkhoz.

A csöppet felsorolás-jellegű részt ezzel lezárom, annak ellenére, hogy ezeken felül további lehetőségek, rejtélyek és érdekességek várják a játékost. Lényegében, a teljesség igénye nélkül át kívántam adni azt az irdatlan sok tartalmat, amit az Unlimited 2-be tuszkoltak. Ezen érdemek után érdemes azzal is foglalkozni, mindez mennyire is működik jól. Első blikkre adja magát, hogy nagyon, de mint az látható, megkövetel egyfajta hozzáállást a játékostól, s akinek az első pár óra után sem jön át ennek a sajátos varázsa, az jobban jár, ha más, nem ennyire időigényes autós kalandok után néz.

Tudjuk jól, hogy ha autóversenyes játékról van szó, azonnal szeparáljuk őket, mint árkád és szimulátor kategória. Átmenet ritkán, de szerencsére van, és ezek közül az egyik a TDU és a folytatása által letett megoldás. Játékosa válogatja, hogy félig ilyen, vagy félig olyan. Az arany középutat ugyan nem találja el, noha közelebb jár hozzá, mint sok más igyekvő társa. Nincs „wallriding" (amikor nem fékezel, de magasról teszel a kanyarra, majd a palánk helyrerak szitcom), ahogy nem alkalmaz kíméletlen felügyeletet sem. Ismerd az autód és az út határait, ne feszítsd tovább a húrt – nehéznek hangzik? Nem az, mivel rá lehet érezni kis idővel, s mialatt szokjuk a sajátságos fizikai modell munkáját, annál inkább lesz lebilincselőbb az élmény. Nem egy Hot Pursuit, de nem is szimulátor-közeli produktum, hol enged, hol elvesz, amiből egyértelműen lejön az, hogy ha egy játék megtanulható, kihívásokkal tűzdelt, egyben élvezetes játékmenetet ad, vagyis szórakoztat, az már nem igazán sorolható a rossz kategóriába. Mindemellett háromféle változatban állítható a vezetési rásegítések foka, bár sajnos nem igazán írja le, hogy melyik épp mit kapcsol ki, avagy be, s manuálisan se módosítható, csupán az alapváltozatnál tudhatjuk azt, hogy az összes segédlet aktív, beszédes neve (Full Assistance) miatt.





A Test Drive Unlimited második felvonása a rengeteg belbecsi előnye kapcsán bizony sok hátránnyal küszködik, amit talán a gigantikus mérete sem okol. Jó látni, hogy van napszak- és időjárás váltakozás, utóbbi érezhetőbben kihat a menettulajdonságokra is. Tucatnyi apróságra is figyeltek, ám pont ebből fakadóan mintha a legtöbbjét elfelejtették volna befejezni. Például az autó koszolódik, sőt kicsit horpad, karcolódik is, de rögvest vadiúj lesz, amint valahová belépünk. A forgalom kiszámíthatóságával meg lehet békélni, ami fontosabb, az a mesterséges intelligencia, vagyis minket a gép algoritmusai által megfingatandó ellenfelek „tudása". Előnyük maximum a pályák egyszerűbb pontjain léphetnek elő. Tuning ide vagy oda, amíg egy szakasz padlógázzal teljesíthető,



fogjuk rá, felveszik a ritmust. A nehezebb, 90, vagy akár nagyobb fokos fordulókban viszont irracionálisan ténykednek, értem ez alatt azt, hogy nem csupán az ideális ívet, de olykor a szembejövő forgalmat se veszik tudomásul. Ütköznek, pördülnek, többnyire elvesztett futam csak akkor van, ha mi magunk nézünk be valamit (mondjuk valaki





kertjét), de nagyon. Remélem orvosolják a rajtok utáni lagot, rendre 1 másodpercnél jár már az óra, páran át is hajtanak rajtam szellemautóként, mire én egyest kapcsolhatok. Mondjuk ráfér a



gépre ez az előny. A *yard* is jelen van, de ha sörösüvegek potyognának ki az ablakon, akkor is fittyet hánynának ránk, csak igen durva, mondhatni készakarva előidézett frontális ütközésekkor dobják el a fánkot, és erednek utánunk. Mondanom se kell, itt is vannak szintek, de átállhatunk a rend szolgálatába is, amihez vagy baráti kooperáció, vagy a puszta véletlen szükségeltetik, merthogy ha valaki a közelünkben veri ki a biztosítékot, akkor felajánlást kapunk, hogy elkapjuk az illetőt. Jutalom, XP jár érte, de barátságokat nem így fogunk kötni.

Technikailag sem az olajozott gépezet a megfelelő szó rá. A grafika kellemes, ekkora területnél el is nézem nem kiemelkedő voltát, és ez értendő az autók kidolgozottságára is (érdekességképp: Oahu-n csak az úthálózat jóval 1600 km-en felül van). Ami ellenben frusztráló, az a régi gépek időszakát idéző, előttünk kirajzolódó táj, és sajnos volt ilyenre is példa: 300 felett tépve néha egy mazsolát begenerált elém a gép, csak, hogy tudjam hol a helyem (a levegőben). Mindezt főképp városokban, és több versenytárs jelenlétekor a fejét felütő képfrissítési gondok tetézik, hozzáteszem nem annyira zavaró mértékben. Jelentkeznek olykor hálózati problémák is, ezeket garantáltan javítani fogják, hiszen a játék egyik legfontosabb vonását akadályozza a működésben (ráadásul LIVE-on csengetős a dolog, szóval uccu neki Atari). A hangok kicsit érdekes szűrőn eshettek át, mert tudtommal manapság digitalizálják a valódiakét, amit nyomokban fel-fel lehet fedezni jellegzetesebb típusoknál, ám nagyvonalakban kissé daráló hatást keltenek, amihez – zsák a foltját elven –, csupán két rádióállomás ad némi ütemet. Vannak jó számok, de hát ez azért kevés.

Mit is mondhatnék: a TDU 2 kapcsán felvázolt véleményem csak egy a sok közül, mindenki döntsön maga ennek megítéléséről, életképességéről. Az első rész ugyan X360-on jött csak ki konzolos berkekben – nos, ők drasztikus előrelépésre ne számítsanak. Annyi bizonyosan elmondható róla, hogy korrekt folytatás, amely a megannyi fel-felbukkanó hibája ellenére rengeteg lehetőséget és élményt hordoz magában.

RBaly

TEST DRIVE UNLIMITED 2

4

Kiadó: ***Atari***
Fejlesztő: ***Eden Games***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-8 fő*** (egy versenyen belül)
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

KIRBY'S EPIC YARN

Kirby's Epic Yarn™

Lementem pamutba!



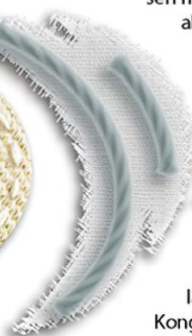


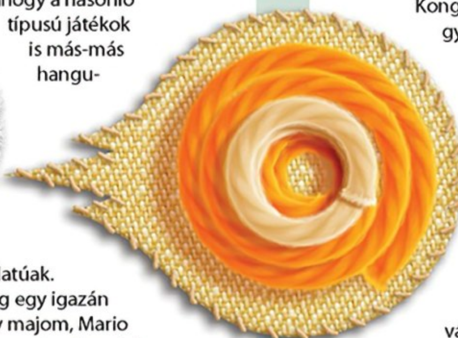


Ennyi megírt játékteszt és végiggémelt év után tényleg ritkán esik meg velem, hogy bajba kerülök egy cikk felépítésével, de most mégis ez volt a helyzet. Alig telt el egy hónap, és a Konzol Magazintól már másodszor kaptam nintendós platformjátékot véleményezésre – a múltkori Donkey Kong Returns hullámzó, de mégis összességében pozitív emléke még mindig élénken élt bennem akkor, amikor a Wii neonkék bemeneti nyílása elnyelte és felpörgette a Kirby's Epic Yarn lemezét.

Azt bizonyára mindenki tudja, hogy a Nintendo – bár kikerülni nem tudja teljesen a videojátékok piacán dúló konkurenciaharcot, de mégis – a maga útját próbálja járni, és ennek az egyéni stílusnak a fő tartópillérei a híres és közkedvelt N-hősök nevével jegyzett ugribugri platformerek. Ha egy képzeletbeli nintendós libikókát veszünk példának, akkor Donkey Kong ül náluk az egyik tányérban, Mario középtájon egyensúlyoz a rúdon, Kirby pedig a másik végén trónol, így a paletta mondhatni szépen ki van balanszírozva. Mind a három sorozat/franchise egy igazán szerethető karakterre épül, azonban ez a három figura teljesen más stílust képvisel – mint ahogy a hasonló típusú játékok is más-más hangulatúak.





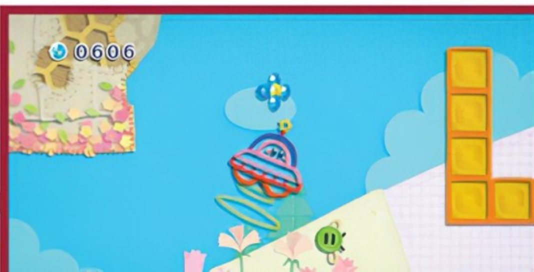


Kong egy igazán vagány majom, Mario egy picit bugyuta, de mégis laza pali, Kirby viszont… nos ez az a jelző, amit kerestem, és ami miatt nem tudtam elkezdeni a teszt megírását.

Kirby 1992-ben érkezett a Nintendo-családba, és ha az azóta eltelt idő alatt nem is lett belőle akkora megasztár, mint Marióból, azért igen sok játékba választották főhősnek. A rózsaszín lény leginkább egy felfújt luftballonra hasonlít – igazi kilétét nem is lehet pontosan tudni, de kitalálója, Masahiro Sakurai már több interjúban is említette, hogy egy nagy, mézédes vattacukor-golyó járt a fejében akkor, amikor kitalálta a karaktert. Kirby tehát egy… édes, cuki arc, és ennél fogva játékai is nagyon… meseszerűek. Igen, ez lesz az a hiányzó jelző!







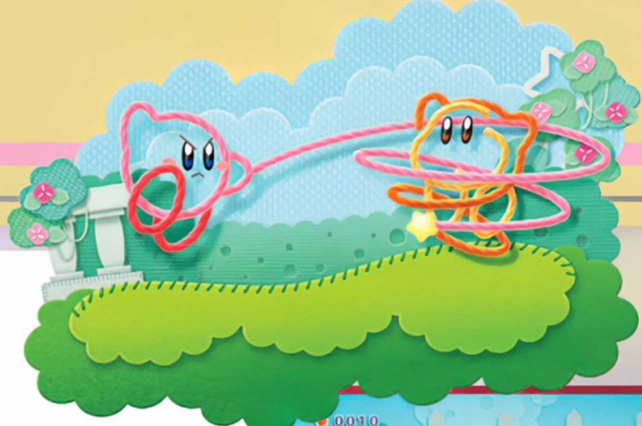


Rózsaszín lufink tehát egy mesébe illő karakter, és azt hiszem legújabb kalandjára is a „mese" leírás illik legjobban. Az Epic Yarn-ban a falánk kisgömböc egy fonálból és textilből felépült világban találja magát (ő maga is spárgává alakul át), melyet – természetesen – meg kell majd mentenie, ha vissza akar kerülni saját jól megszokott dimenziójába.

Kong is, Mario is abszolút kimeríti a „fiatalok és gyerekek kedvence" kategóriát, azonban játékaik már egyáltalán nem nevezhetők – ha a bennük rejlő kihívást nézzük – dedósnak. Kirby viszont más: ezt a stuffot úgy tudnám legjobban jellemezni, mintha egy modern gondolkodású szülő mesét mondana gyerekének – csak hát a kor igényeihez igazodva egy digitális és interaktív mesét. Az Epic Yarn minden pályája egy esti mese, és ami miatt ez a game nekem pl. időnként jobban tetszett, mint a DKR, hogy a mesék fantasztikusan változatosak – viszont az akció súlytalansága meg egyből visszabillentette a mérleget Kong javára, nagyjából egyensúlyállapotot előidézve.

Az Epic Yarn kezelése ugyanolyan simulékony, kellemes és baráti, mint a játék minden további összetevője – például a grafikája és a zenéje. A maradék anyagokból – mindenféle textil, bőr, vászon, fonál, zsineg és pamut – rapszodikusan összefércelt, cseppet gyogyi, változatos környezet sok szempontból hajaz a PlayStation 3-as LittleBigPlanet világára, ergo öröm ránézni. Az alapok nem bonyolultak: a kisgömböc platformról-platformra ugrik, lasszójával likvidálja – vagy kapja fel eldobásra – a cukiságban vele simán vetekedő ellenfeleit, pamutsúllyá alakulva huppan a fejükre, vagy brummogó kisautóvá formálódva robog a pályán. Útja közben drágaköveket gyűjt – mint teszi azt konkurense, Sonic





–, és ha nagyritkán beleakad valamibe, ami egészségére káros, párat elejt ezekből a gyémántokból. A végcél szintén nem bonyolult: elérni a pálya végét, minél több drágakövet megtartva, de persze lehetőség van – ismét csak a LittleBigPlanetet kell felhoznom például – mindenféle berendezési tárgyak összecsipegetésére is, melyek az átvezető „mellékküldetésekben" kapnak szerepet, és némi esztétikai felhangjuk is van. Ezekkel a tárgyakkal Kirby pamutvilágban „bérelt" lakását díszítheted, de néha olyan is lesz, hogy pl. megkér egy szereplő, szerezz meg neki ezt vagy azt egy bizonyos ingatlanba.

Itt van ez a pillekönnyű game, mely néhány óra játék után már fura tüneteket produkált nálam. Volt, hogy bután gügyögve ugrottam fonálról-fonálra (talán még a nyelvem is kilógott, mint a kajla kutyának – de ez nem biztos), debil módjára dúdoltam tinglitangli muzsikáit, és egy idő után már azt éreztem, egy kisdedet is el tudnék ringatni a karjaimban, annyira megacuki volt a sugárzott miliő. Az egyik pályán tankká alakultam és a Wimote mozgásérzékelésével lőttem az engem bombázó gigacuki izéket, ejtőernyővé válva lavíroztam a szakadékok fölött, de voltam kis zsineg-repülő, cérna-tengeralattjáró és pamutdelfin is, meg damil-ufó, meg cipőfűző-terepjáró, meg… annyi minden, hogy így utólag azt hiszem, a Nintendo pályadizájnereinek tényleg MINDEN egyes helyszínnél sikerült valami újdonsággal előrukkolni. Ez az egész, mint mondottam tetszett, sőt kellemesen meg is lepett a program sokszínűsége, csak hát végig ott volt az a picit taszító, sőt



talán némileg ledegradáló érzés, hogy: 1 – meghalni szinte nem is lehet, csak ha nagyon benézel egy ugrást; 2 – a pályák nem rendes szintek voltak, hanem inkább egy-egy vicces ötlet köré épített… esti mesécskék. Ezekből meg én már kinőttem. Egy hangyányi komolyság azért nem ártott volna. Nem sok, csak hogy ne érezzem magam pelenkásnak.

A pályák gyakorlatilag a „nagy katasztrófa" nyomán pizzaszelet-szerűen szétszakadt textilvilág részeit jelenítik meg, melyek, ha sikerrel jársz, egymás után összefércelődnek. Két menet között betérhetsz *lakhandidba*, melyet a Wiimote-ot pointerként kezelve rendezhetsz be a már megtalált cuccokkal. Ha gyűjtögetős típus vagy, hajthatsz a maximumra: ehhez, ha nem is izzasztó görcsösen (mint mondjuk egy Mario kalandban vagy egy DK játékban), de odafigyeléssel kell a helyszíneket felfedezni, mert a tárgyakat általában az elsőre nem látható helyekre rejtették. Persze ez nem kötelező, bár a keresgélés nélkül aztán már tényleg minden kihívás hiányozni fog a Kirby's Epic Yarn-ból. Baromi édesek egyébként azok a kis intermezzók, amikor Kirby megtalál egy-egy a következő pálya megnyitásához szükséges tárgyat: amikor ezeket felhasználja, a környezet mindig átalakul, mondjuk felébred egy föld alatti üregben fekvő medve, vagy kinő az égbe egy futóbab. Kajak aranyos, ötletes és kreatív, maximum kilyukad tőle a fogad, olyan édes, és hát a cukorbetegeknek is inzulin kell majd a végigjátszáshoz.

A game nekem legjobban tetsző funkciója egyébként a multiplayer opció volt, végül ez nyomta meg igen markánsan 4/5-re az eredetileg négyesnek beállított értékelést. Ennek során a pamutvilág kis kék zsinórhercege lesz Kirby társa, akivel egyfajta „Head over Heels" módon lehet a pályákat megoldani. Tudtok külön is haladni, de fel is lehet venni egymást és eldobni védekezés és támadás gyanánt, vagy egymás fejére állva magasabb pontokra kitett cuccokat elérni, de maga a pálya automata mozgatása is brutál jól lett megoldva, szóval ha valaki elkeveredik, a másik még viheti tovább a boltot és megmentheti a helyzetet (említettem már a LittleBigPlanet címet?). Én még azt a merényletet is kipróbáltam, hogy 2 kontrollerrel nyomtam



egyedül a multit, egyik figurával cipeltem a másikat, és még úgy is tökéletes volt a cukimuki édesbédes Wiimote-váltogatós játékélmény.

A Kirby's Epic Yarn egy igazán faintos kis nyuszómuszó platformjáték, rengeteg jópofa ötlettel és egyedi, tipikusan nintendós megoldással, de ha cukortódulást kapsz a 120% cukiságtól, szerintem ne kísérletezz vele, mert ez nem dögös Mario Galaxy és messze nem tökös Donkey Kong Country! Baba grafika, tündéri zene és hang, klassz játszhatóság a technikai jellemzői. Fiatal gémereknek, családoknak, de főleg együtt játszó szülőnek-gyereknek nagyon ajánlom, egyéb esetben viszont készíts magad mellé egy sónyalókát, még akkor is, ha nem vagy vén kecske.

Martin

4/5

KIRBY'S EPIC YARN

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Good-Feel***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

MARIO SPORTS MIX

MARIO SPORTS MIX

Nyomd le Mariót!

Elöljáróban szeretnék valamit bevallani őszintén: világéletemben rühelltem Mariót. Valahogy mindig is irritált ez a kis köpcös, bajszos digó, s Luigit is legalább ennyire gyűlölöm. Az ősidőkben sokkal jobban szerettem Sonicot, szimpatikusabb volt nekem. A mai napig nem fogom fel, hogy mitől ilyen népszerű Mario, viszont tény, hogy még mindig el lehet adni bármit az ő nevével. Ezúttal a Square Enix készített egy sportjáték válogatást a vízvezeték-szerelővel fémjelezve. Számomra azért élvezetes igazán, mert ellenfélnek is lehet választani Mariót, és végre elkenhettem a bajszos pofáját.



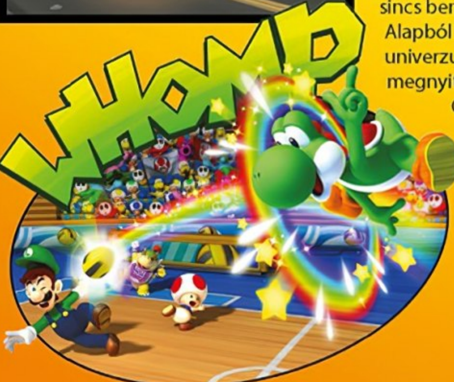


A piros sapkás bohóccal való minijáték válogatás korántsem új ötlet, hiszen korábban számos hasonló volt, gondoljunk pl. a rengeteg részt megélt Mario Party sorozatra, de voltak sportjátékok is, mint pl. a Mario Tennis, a focis Mario Strikers széria, vagy éppen a Mario and Sonic at the Olympic Games. A Mario Sports Mix keretein belül négy sportág űzhető: a hoki, kosárlabda, röplabda és a kidobós. Ez nem túl nagy választék, sokkal többet is pakolhattak volna bele, igaz a partimódban van még négy minijáték is. Természetesen hangyabokányi realitás és sportélmény sincs benne, árkád baromkodás az egész.





Alapból 12 választható karaktert tartalmaz a Mario univerzumból, azonban mivel a Square Enix készítette, megnyitható a későbbiekben pár Final Fantasy és Dragon Quest karakter. Ilyenekre kell gondolni, mint a Cactuar, vagy Moogle az FF-ből és Slime a DQ-ból. Lehetőség van a saját Mii figuránkat is bevetni, s azzal harcba szállni.



Mindenkinek három fő értéke van: erő, gyorsaság és technika. Minden karakternek megvan a rá jellemző mozgása és speciális mozdulatai. A kedvencem, Yoshi például sok helyzetben, és nagyon ügyesen tudja használni a nyelvét. A röplabdában vissza tudja ütni vele a labdát hosszan kinyújtva azt, vagy a kosárlabdában a nyelvével rotort képezve magasra tud repülni. Luigi pedig olyan vákuumra képes, amit a könnyűvérű hölgyek is megirigyelnének, és most itt nem a porszívózó takarítónőkre gondoltam. A Mario Kart szériához hasonlóan itt is lehet szívatni rendesen az ellenfeleket különböző tárgyak felvételével és másik ellen való felhasználásával. Itt is be lehet vetni a jó öreg banánhéjas trükköt, a lekicsinyítést, vagy a tekikatonák dobálását, hogy a gaz ellen érezze a törődést. Természetesen a legnagyobb élvezet Mariót csesztetni.



Minden sportban lehet választani sima meccset (Exhibition), tornát (Tournament) és gyakorlást (How to play), és meghatározhatjuk, hogy 2 a 2 ellen, vagy 3 a 3 ellen szeretnénk gyepálni egymást. Az Exhibition módban választhatunk magunknak is játékost és ellenfelet is hozzá. Persze lehet egyedül is lenni CPU-k ellen, de akár 4 ember is játszhat egymást bosszantva. Ezután nehézségi szintet, majd pályát választhatunk néhány közül, amiknek megvannak az egyedi tulajdonságaik. A Tournament módban csak magunknak választhatunk karaktereket, s velük indulhatunk el egy 8 csapatból álló tornán, tehát háromszor kell nyernünk a tornagyőzelemhez. Ha sikerült, akkor megnyithatunk rejtett karaktereket, s nehezebb bajnokságot. A How to play módban begyakorolhatjuk az irányítás sajátosságait, ami egyébként roppant egyszerű, egy ötéves kisgyerek is rögtön el tudja sajátítani. A Wiimote-hoz csatlakoztatható Nunchuk analóg karával kell mozogni és minden dobást, ütést az irányító megrántásával abszolválhatunk. Lehet passzolni, embert váltani, zavaró tárgyakat használni és



néhány speciális mozdulatot végrehajtani. Minden játékban van egy csík, ami ha feltöltődik, akkor valamilyen gyilkos spéci mozdulatot végezhetünk. Fel szoktak tűnni érmék is, ezeket érdemes felvenni, mert akkor pontszerzés esetén egy extra pontot kaphatunk.

A kidobós (Dodgeball) tulajdonképpen a suliban partizán néven futott. Ennek az a lényege, hogy a két csapat két térfélen helyezkedik el, az elválasztó vonalat nem léphetik át, és ki kell dobni a másikat úgy, hogy lepattanjon róla a labda. Ez ellen persze lehet úgy védekezni, hogy elkapjuk a lasztit. Ha valakit kidobtunk, akkor beáll az ellenfél térfele mögé partizánná válva, s lehet neki passzolni. Ha onnan ki tudja dobni a másikat, akkor visszaállhat. Az a csapat veszít, amelyiknek elfogynak a rendes játékosai. Tudunk ugrálni is, és a levegőből támadni, valamint tudunk beijeszteni, vagyis úgy tenni, mintha eldobnánk a labdát, de valójában mégsem. Van olyan trükkös pálya is, ahol a térfeleket elválasztó vonalak megszűnnek, és át lehet menni egymáshoz. A legnagyobb élvezet Mariót izomból közvetlen közelről fejbe csűrni.
A hoki (Hockey) szabályai gondolom mindenkinek világosak, annyi a könnyítés, hogy itt nincs bíró, úgyhogy bármit meg lehet tenni a korong elvétele érdekében. Érdemes bazi nagy fickókat választani, mint pl. Bowsert, vagy Donkey Kongot, akikkel simán



le lehet ütni az opponenseket, majd belőni a kapuba a korongot, ami mindig kimozdul a helyéről. Van egy plusz kapusa is mindenkinek, aki mellett rém egyszerű betalálni. Amikor először játszottam, akkor könnyűszerrel nyertem a kanapén fekve másnaposan, ásítozva is. Aztán később 37-1-re nyertem, amikor már jobban figyeltem. Hatalmas öröm Mariónak akkora bodicseket adni, hogy a palánk adja a másikat.
A kosárlabdát (Basketball) sem kell bemutatnom különösebben. Nagyon könnyű zsákolni, irreálisan magasra lehet ugrani, és onnan elrepülni a kosárig. Érdemes is mindig a zsákolásra menni, mert ha rádobjuk simán, akkor





könnyűszerrel lehet blokkolni a lövéseket. A Luigi's Mansion pályán jópofa, hogy a csilláron van a kosárpalánk, s ha zsákolunk, akkor ott lengedezünk rajta. Igazán nagy élmény Mariót szívatni mondjuk egy eldobott banánnal.
A röplabda (Volleyball) szerintem a legjobban sikerült darab. Itt ugyebár háromszor érhet bele a bőrgolyóba a csapat, s úgy kell átütni az átellenes térfélre, lehetőleg lecsapással. Persze lehet sáncolni is, vagyis a hálónál felugorva blokkolni az átjövő játékszert. Egy játékos nem érhet kétszer egymás után a labdához. Felugrás közben irányíthatjuk, hogy hova csapjuk le röplabdát. Egy szett 15 nyert pontig tart. Yoshi itt arra is képes, hogy a nyelvével nyúljon a labdáért, de persze lehet vetődni is a többieknek. Mariót különös kéjjel győztem le itt is.

A Party mód tartalmaz négy minijátékot, ami egyszeri szórakozást nyújt, elsősorban, ha többen játsszunk vele. Mindegyikben egyszerre négyen játszunk egymás ellen.
A Feed Petey-ben egy nagy szörnyet kell etetni, a fejünk felől lehulló gyümölcsöket kell beledobálni a pofájába. Petey gombafejű, ezért tagja lehetett volna a Beatles együttesnek is.



A Harmony Hustle egy zenés játék, mely során egy spirál dobál színes gömböket, amiket az adott színű játékosnak kell elkapni, közben szól a zene. Ha valaki nem kapja el, akkor kimarad egy dallam, mint a Guitar Heronál. Tehát itt együtt kell működni mindenkinek, hogy végigmenjen a szám. Közben ügyelni kell, hogy a tüskés gömböket ne kapjuk el. Itt választható a Final Fantasy sorozatból ismert Chocobo témájú dal is. A Bomb-omb Dodge-ban ágyúk lövöldöznek folyamatosan, az ágyúgolyókat meg kell ütni, és azzal kell szétbombázni egymást. A Smash Skate-ben egy jégtömbön kell korcsolyázni, ahol hokiütőkkel kell szétverni egymást, és letaszítani a jeges vízbe.

A pályák grafikája elég elnagyolt, nem sok időt szántak a kidolgozásukra, a karakterek egy fokkal jobbak, dinamikus a mozgásuk és extra cukin viselkednek, amikor pontot szereznek, akkor nagyon örömködnek, ha vesztenek, akkor letargiába esnek, vagy dühöngnek. A zenék elég kellemesek, vidámak, bár kissé ismétlődőek.

A Mario Sports Mix nem egy komoly sportjáték, hanem könnyed szórakozást nyújt az egész család számára. Egyedül játszva elég hamar megunható, úgy főleg csak a kissrácok fogják élvezni, többen játszva viszont remek partijáték lehet alkalmanként. Lehetett volna benne több sport is, ezért ennél bővebb válogatást is találhatunk nála a piacon. Mario rajongóinak és gyűlölőinek is ajánlható, hisz itt jól el lehet őt gyepálni.










Karfiol

MARIO SPORTS MIX

3

Kiadó: **Nintendo**
Fejlesztő: **Square Enix**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **2-4 fő**
Felbontás: **480p**
Hang: **DPL II**

DEAD SPACE 2

Halott Necromorphok bélszagát nyögik a hullák

Bátran állíthatom, hogy megjelenésekor a Dead Space a jelenlegi konzol-generáció legjobb és legfélelmetesebb túlélő-horror játéka volt. A sírból hozta vissza a műfajt, méghozzá azzal az igen egyszerűnek tűnő képlettel, hogy nem próbált újítani, sem merész játékmechanizmusokhoz nyúlni. Csak abból gazdálkodott, amitől igazán borzonghat az ember: szűk és sötét folyosók, állandó feszültségben tartó kaparászások, morgások és üvöltések, kevés lőszer, valamint életcsomag, limitált tárgycipelés, kijelölt mentési pontok és fantasztikusan felépített, fordulatokban gazdag cselekmény. Bár ezek csak címszavak, meglátásom szerint miattuk lett sikeres az időközben sorozattá vált széria: szerencsére, négy oldalam van kifejteni minden egyes szegmensét az elődnek, általa bemutatnom a folytatást.

A Dead Space franchise sztorija egy sejtelmes, ámbár hihető jövőbe helyezi világunkat: a XXVI. századra Földünk energiatartalékai teljesen kimerülnek, a kipusztulás szélére taszítva az emberiséget… ám a válság meghozza a változást, az új szemléletmódot. Az agyasok a tudománybantechnikában rejlő lehetőségeknek nyitnak új távlatokat, vívmányaikat felhasználva felhagynak az újabb szondák és műholdak építésével. A tudósok felismerik, hogy az Univerzumban rengeteg a kietlen, ám nyersanyagban gazdag planéta, amit a földi távcsövekkel már az ezredforduló tájékán százszámra megfigyelhettek. Így létrejön az emberiség utolsó és egyben legnagyobb vállalkozása, a Concordance Extraction Corporation és megépítik az USG Ishimura-t. Ez a hajó (volt) hivatott megmenteni civilizációnkat, hiszen megálmodásakor egyetlen célt tűztek ki feladatául: a bolygóbányászatot. Nyersanyag-kinyerés más világokról, halott, sosem virágzó tájakról. Az emberiség egy újabb korszakba lépett általa, a legendás hajó pedig ikonikus szimbólummá vált annak ellenére, hogy 2508-ra már több flotta is dolgozott a bolygóbányász bizniszben.

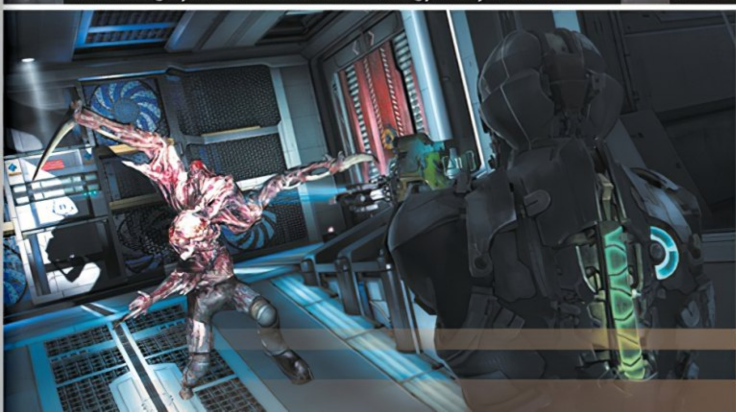
Már harmincnégy sikeres küldetést hajtott végre az USG Ishimura. Készen állt a következő, szinte rutinfeladatnak tűnő bányászatra, az Aigis VII-es planétán, azonban a munkálatok megkezdése után nem sokkal megszűnt minden jelzés, amit a hajóról sugároztak. Csupán egy segélykérő üzenet érkezett a CEC-hez, Nicole Brennan-től. A vállalat mentőcsapatot küldött a legénységért: az USG Kellion megtalálta az Ishimura-t, de a dokkolás nem sikerült, a Kellion belezuhant a hatalmas űrhajóba. A mentőalakulat mérnöke, Isaac Clarke átszállt a sérült bolygóbányászra, de amit ott talált, azt nem valamiféle műszaki hiba okozta. Hamar fény derült arra a tényre, hogy az Ishimura kapitánya, az Unitológia Templomának ügynöke, és a harmincötödik küldetés valódi célja nem is a nyersanyagok kinyerése volt, hanem a titokzatos Marker megtalálása, amit még az Aigis VII kolonistái fedeztek fel a bolygó felszínén, egy baleset során.



Az unitológista vallás tanai szerint valamikor az ezredfordulón élt egy ember, nevezetesen Michael Altman, aki megtalálta az első Markert, méghozzá a Földön. Tanulmányozni kezdte az objektumot, kutatásai eredményei köré hitet épített, miszerint elnyerhető az örök élet akkor, ha a Marker által mutatott utat követik a hívek. A halált csak egy állomásnak tekintette, amit egy napon az Összetartás eltöröl: minden ember, aki az Unitológia szerint élt, egyetlen testben újjászületik. Altmant végül a kormány megölette. Bár halálát balesetnek állították be, követői továbbra is keresték a másik Markert, ami hitük szerint elindítja az Összetartás folyamatát…
Nos, igen, az Aigis VII-en talált Marker az, amit kétszáz éve kerestek. A kapitány az Ishimura fedélzetére szállíttatta a titokzatos kőszerkezetet, a nem várt események kiváltó okát: a bányászhajó legénysége hallucinálni kezdett, megtébolyultak, egyesek gyilkolni kezdtek… ám a hullák nem maradtak holtak. A Markerrel együtt valamiféle idegen életforma is a hajóra szállt, ami megfertőzte és átváltoztatta a holttesteket



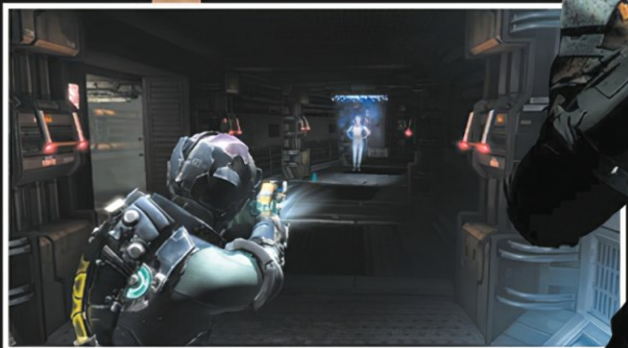
– legalábbis kezdetben ezt gondolták. Míg a pánikot sokáig sikerült kézben tartani, a necromorphokkal már nem tudtak mit kezdeni: mikor az USG Kellion megtalálta az Ishimura-t, már senki sem élt. Legalábbis, emberként biztosan nem. Az első rész utolsó fejezeteiben állt össze igazán a kép az unitológistákról, a Markerről, a necromorphokról: az Aigis VII-en felfedezett építmény a földi másolata, évszázadokon keresztül tanulmányozták a kolonisták, akik valójában doktorok voltak a CEC és a kor-mány megbízatásából. Találtak benne egy kódot, ami igazából a necromorphok DNS-ét tartalmazta és addig-addig kísérleteztek vele, míg elszabadult: ez okozta az Ishimura-n történt katasztrófát. Nicole segélykérő üzenete is csupán csapda volt: Isaac ugyanis elsősorban nem a hajót ment megmenteni, hanem barátnőjét… ám ő már akkor halott volt, amikor az Ishimura fedélzetére lépett. Látomásokban látta csupán szerelmét, amit a Hive Mind (az összes necromorph irányítója, a főboss) vetített az agyába annak érdekében, hogy a Marker visszatérhessen az Aigis VII felszínére… Isaac végül kicsinálta a bestiát, felrobbantotta a kolóniát a Markerrel együtt és úgy hitte, épségben elhagyta a tiltott szektort. Tévedett… az űr-házmester monitorain, miközben már csak egy apró, de fényes pontnak látszott az Aigis VII, megjelent Nicole segélykérő üzenete. Kérte őt, hogy menjen vissza,



mentse meg: Clarke azonban kinyomta a videót. Ekkor ismeretlen szimbólumok jelentek meg a képernyőn, a szék mögül pedig Nicole ragadta vállon a megviselt hőst: necromorph alakban, látomásként. A kicsiny űrhajóban sokáig visszhangzott még a sikoly, miközben Isaac megtörten bámult a végtelen űrbe…

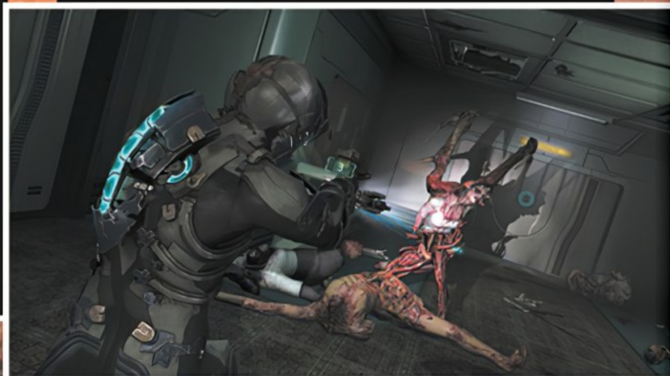
Elnézést kérek a hosszúra nyújtott előzmény-mesélésért, de úgy érzem, megérdemli a Dead Space 2, hogy áthatóbb ismeretek tudatában vágjunk a necromorphok közé. Három év telt el az Ishimura-n történt baleset óta, Isaac Clarke (akinek neve tisztelgés Isaac Asimov és Arthur C. Clarke, híres sci-fi írók előtt) viszont semmire sem emlékszik. A Sparwl civil űrállomás mentális betegeknek fenntartott részlegén ébred, ami a Szaturnusz legnagyobb holdja, a Titán körül kering. Halvány foszlányok rémlenek fel benne egy kihallgatásról, az újabb hallucinációkról, amiben halott barátnője, Nicole, hibáztatja mindenért… ám, sok ideje nincs az emlékezésre, ugyanis ápolóját rögtön keresztüldöfi egy éles karom: rá kell döbbennie, hogy ismét futnia kell az életéért, hogy ugyanaz történik a Sparwl állomáson is, mint az Ishimura-n. Nagyvonalakban a második rész történései Isaac múltja és a Markerrel való kapcsolata köré összpontosul: kiderül, honnan származik a rejtélyes objektum, kik mozgatják a háttérből a szálakat s miért. Erről inkább nem beszélnék többet, most a játékmenetről ejtenék pár sort, erre a bekezdésre a teszt végén még visszatérek.

A Dead Space 2 – ha nem játszottál az első résszel, vagy nem akadtál volna egyetlen videóba se a szériáról –, egy külső nézetet használó, idegtépő produktum. Nincsenek alternatív útvonalak, mellékszálak, teljesen lineáris, sztori-orientált a szoftver, ahol egyrészt olyan fegyverekkel fogod magad megvédeni, amiket leginkább sorozatgyilkosok házilag barkácsolnak otthon. Kedvencem a Ripper (magyar változatban a Belező, muhaha), ami lényegében egy stílfűrész, de a Plasma Cutter vagy a Contact Beam se rossz darab. Mindegyik rendelkezik elsődleges és másodlagos tüzeléssel, egyszerre pedig négyet birtokolhatunk, a többi megvásárolt gyilkoló



eszközt a boltok széf funkciójában tárolhatjuk. Aki az elődben megtalálta a kedvenceit, nem fog megválni tőlük és az igazság az, hogy az újak nem meggyőzőek. Jó horror játékhoz mérten menteni csakis a kijelölt pontokon lehet, ámbár befigyel a checkpoint-rendszer, ami nagyban megkönnyíti nehezebb szinten az előrehaladást. Ha tehetek egy javaslatot, ajánlanám, hogy Surviva-

liston kezd el a DS2-őt, mert a négy elérhető nehézség közül ezt találtam legmegfelelőbbnek lőszer-mennyiség/ellenfelek sebzése arányban. Nem mondom, hogy sétagalopp lesz, de kell neki ennyi, máskülönben könnyen leavanzsálódhat a játékmenet egyszerű pufogtatásba, ami hosszú távon a totális elidegenedéshez fog vezetni. A Hardcore más tészta… a teljes kampány alatt háromszor, azaz háromszor lehet menteni, nincsenek szakasz-pontok, minimális lőszer áll a rendelkezésedre, és ha csak rád legyintenek, azonnal meghalsz! Ja, és nem lehet New Game+-ban indítani, nehogy már tápolt karakterrel indulj! Nagyon durva…
Ha már megemlítettem, elrejtve (illetve a boltban 10.000 credit-ért) találhattok úgynevezett Power Node-okat (Energiagócokat), amik arra szolgálnak, hogy a munkapadon fejleszthessétek arzenálotokat, páncélzataitokat, sztázisotokat. Nem véletlenül pakolták bele ezt a lehetőséget az alkotók: tartalékoljatok, de legfőbbképp okosan fejlesszetek, mivel olyan lények ellen fogtok szembeszállni, amik rohannak feléd és közelről marcangolnak darabokra, a távolból köpködnek, vagy bénítanak… Ki kell ismerni a necromorphok fajtáit, taktikázni ellenük, használni a bénítást (ez a sztázis, ha még nem magyaráztam volna meg), a távolsági és közel-fegyvereket, felváltva. Ráadásul ezek a dögök a legritkább esetekben fognak szembejönni veletek: a szellőzőjáratokból ugranak a nyakatokba, halottnak tettetve emelkednek a fejetek fölé, de a legmocskosabbak a stalkerek: bujkálnak előled, rohadt gyorsak és csak felöklelnek, majd iszkolnak is vissza egy konténer mögé.
Sztázist rájuk és a lábukra célozzatok, de mindez igaz az összes többi bestiára is: daraboljátok őket, a végtagokat lőjétek! A legrosszabb viszont a sötétség: hiába az elemlámpa, feloldhatatlan, mintha a falakból folyna szerteszét, emiatt legtöbbször halványlila gőzöd nincs arról, honnan várható támadás… vagyis mégis, hiszen ismét rettentően erős lett az audiovizuáis élmény. Kellő technika birtokában (értsd, minimum 5.1) pontosan meg tudod ítélni, merre található a menekülési útvonal harc közben. A nulla-gravitációs térben, esetleg a világűr mélyén viszont síri csöndet kellene találnunk, hiszen, ahogyan a való életben, úgy a játékban sincs közege a hang terjedésének. Ennek ellenére tompa puffanásokat, csikorgásokat mégis felfedezhetsz, ami azért rejtély számomra, mert ezt a figyelmetlenséget az első részben nem követték el. Azok a hangok viszont, amiket akkor hallhatsz, amikor még a közelben sincs egyetlen necro, sokkal ijesztőbbek: morgások, kongások, csápok kaparászása a távolból, a fejed feletti emeletről, majd bumm, leszakad a mennyezet és nem érdekel, mi az, fogod a fegyvered és tüzelsz vaktában is akár, mert tudod, ha a közeledbe jutnak, nem éled túl! A játék során többször kellett szünetet tartanom, mert ad1: nem bírja a szívem, ad2: teljesen kimerített a folyamatos feszültség.



A grafika sokat nem változott, persze szebb lett valamivel, a helyszínek is nyitottabbak, lévén űrkomplexumban és nem egy bányászhajón csatangolunk, de mégis... Nem tudom, az első rész is szép volt, finomították a motoron, de azért visz-szaköszönnek az ismerős elemek és objektumok, illetve a kreatív munkatársak hatalmas ötlete, az élő HUD. Egyetlen statikus menü sincs a játékban, ha lenyomjuk a Select-et/Back-et, páncélzatunk holografikus kijelzője elénk vetíti az inventory-t, miközben a kamerát továbbra is forgathatjuk a jobb analóg karral, s a cselekvés sem áll le. Ugyanígy, a felvehető tárgyak is, ha előre vagy hátra mozdulunk, a kijelző sáv, a cucc neve, mind-mind aszerinti nézetbe fordul, ahogyan éppen állunk: ezt nehéz











leírni, s talán semmiségnek tűnik, mégis fontosnak tartom, mivel ettől valóságosabbá válik az egész kép. Nos, szinte sikerült leírnom ugyanazokat a jellemvonásokat, amik a Dead Space 1-et is jellemezték. Hol vannak az újítások? Kérdezhetitek, teljes joggal. Kevés akad belőlük, a kampány egésze nem is szól másról, csak menekülésről, Isaac érzelmeivel és vívódásaival megspékelve. Sokat dumál, viccesen úgy is fogalmazhatnék, behozza a lemaradását, hiszen az az elődben egy mukkot sem mondott. Érvel, harcol saját elméjével, Nicole-lal, ezáltal közelebb hozza a játékoshoz, a



sztori viszont nem engedi kibontakozni annyira, hogy teljes átéléssel játszunk szerepében. Nem zárták le a történetet, biztosak lehetünk a trilógiává válásban, viszont úgy gondolom, ez rossz koncepció volt, amit valószínűleg az EA szorgalmazott: kaptál pár új fegyvert, hackelést, rakétameghajtást, hogy könnyebben mozoghass a nulla-gravitációs térben, pár új, veszélyes ellenfelet és ennyi. Hozza a borzongást, a pánikot és a halálfélelmet, sőt emel a lécen jócskán (fél tucat necromorph likvidálása után még neked is jólesik párszor beletaposni a dögökbe, miközben Isaac erőteljesen fákkol) és ezzel nincs is semmi baj, de le kellett volna zárni. Ahogyan a teszt elején is említettem, a DS azért válhatott milliók kedvencévé, mert tradicionális játékmechanikára épül, amibe ha a következő részbe belepiszkálnak, eltolódik más műfajok felé, viszont, lehozva ugyanebben a formában, már lerágott csont effektusként fogunk tekinteni rá.
Mégis akad valami teljesen új a főmenüben, ez pedig a multiplayer opció, ami szintén sze-rencsétlen egy szörnyes játékban: lásd az Aliens vs. Predator példáját. Persze, elsőre jópofa dolognak tűnik necromorphként szaladgálni, de a fegyverek vs. csápok harcát lehetetlenség kiegyen-líteni. Az emberek oldalán küldetéseket hajtunk végre, amiket értelemszerűen szabotál a necro-csapat … Inkább foglalkoztak volna a sztorival, más irányból megközelíteni a Markert és az unitológia vallását, nem pedig ellőni ugyanazokat a csavarokat. Pár kérdésre választ kapunk, egy szobában, ahol most már dupla annyi zárt ajtót találunk…

Konklúzió? A Dead Space 2 hátborzongató hangulatú játék egy olyan történetmeséléssel, amiben rengeteg régi-új csavart találhatsz: a játékmenet, a nézőpont és a választható fegyverek okán könnyed lehetne, de nem az. Kőkeményen megköve-teli a figyelmet a töltényekre, a tárazásra, a mentési pontokra, fejlesztésekre és a környezet minden apró neszére. A Collector's Edition, Plasma Cutter relikviával került a boltokba és ingame bónusz páncélzattal, fegyverrel segíti már első végigjátszás alkalmával a Zealot nehézségi szintet. Ugyanezen segítségeket hivatottak betölteni az azóta megjelent DLC pakkok is. A



PlayStation tulajok külön örülhetnek, ők megkapják az Extractiont, az eddigi Wii-exkluzív rail-shooter Move támogatott példányát is.
Összességében minden túlélő-horror rajongó rohanjon a legközelebbi boltba magáévá tenni egy példányt a játékból, ennél jobb vételt sokáig nem találtok, de valamit le kell szögeznem: a Dead Space 2 történeti folytatás. Ha odáig és vissza voltál az első részért, tetszeni fog, sőt még örülsz is neki, hogy azt kapod a pénzedért, amibe beleszerettél, viszont számíts rá, hogy végigjátszva valami megfoghatatlan átvertség érzete alakul ki benned és majd azon tanakodsz, miképpen alakul a harmadik rész…

Dzsek

DEAD SPACE 2

4/5

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Visceral Games***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

MINDJACK

MINDJACK™

A Mindjacket sokan a játékvilág Ghost in the Shell-jeként írják le. Főleg olyanok, akik nem látták még a Ghost in the Shell-t, és/vagy nem játszottak a Mindjackkel. Mindenesetre bárki mondja is nektek ezt az általam mostanában eléggé sokat hallott nonszenszt, engedjétek el a fületek mellett, mert ezt a két alkotást egy mondatban szerepeltetni körülbelül olyan, mintha a Kistarcsai Zsiványok focicsapatát emlegetném az Arsenal közelében. Tulajdonképpen van bennük közös dolog… csak most éppen nem jut eszembe, hogy mi.









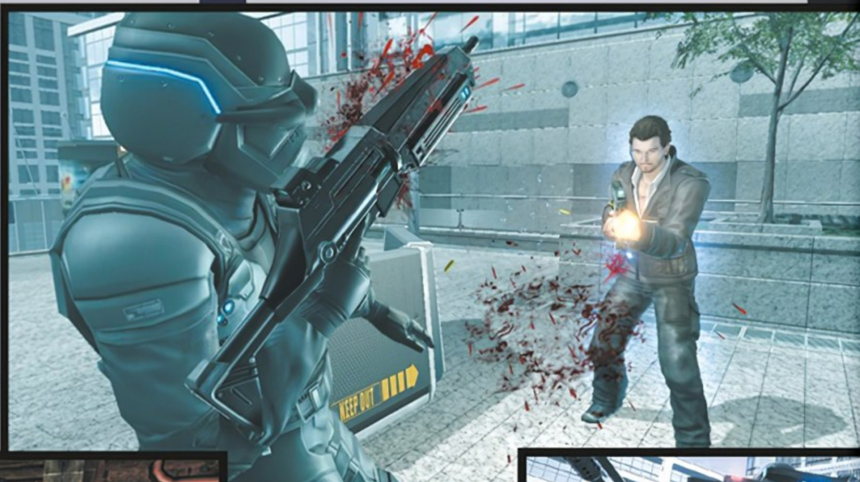
Először is, nézzük a történetet. Úgy gondoltam, hogy írok belőle egy hosszabb összefoglalót, de rájöttem, hogy az nem fog sikerülni, mert nincs annyi sztori az anyagban, ráadásul ami van, az is rémesen unalmas. Aztán megpróbáltam írni egy rövidebb összefoglalót, de rájöttem, hogy elfelejtettem az összes nevet a játékból, amiből látszik, mennyire volt érdekes és figyelemfelkeltő a történet. Szóval a kivonatos változat következik.

2031-ben járunk – mennyit gondolkozhattak a fejlesztők ezen az évszámon: „Ha 2030-at írunk, az totál kamunak fog tűnni, a 2034 meg már sok." –, és mint az a 2031 körül játszódó sci-fi művekben szokásos, a korrupt és alattomos nagyvállalatok irányítják a világot. Ebben a hideg, személytelen korban a Gonosz Nagyvállalat #1 feltalálja a technikát, amivel képesek átvenni az irányítást bárki elméje felett, ráadásul anélkül, hogy az illető tudná, hogy valaki éppen turkál az agyszerkezetében. Ezért tehát Gonosz Nagyvállalat #1-nek nyilván az orrára kell koppintani, amire a legalkalmasabb Tipikus Férfi Akcióhős #2 és Dögös Női Akcióhős #3,



akik ahelyett, hogy névtelen feljelentést tennének az ÁNTSZ-nél, a Vámhatóságnál és az APEH-nél egyszerre, inkább úgy döntenek, hogy szétlőnek mindenkit.

Az egész alaphelyzet annyira ciki, hogy Philip K. Dick már 40 éve sem gondolta úgy, hogy ebben a témában írjon könyvet, mert már akkor is klisés lett volna. S körülbelül az egész játék alatt erre tessék számítani: néhány előre látható kisebb „fordulat" próbálja feldobni a sztorit, de aztán jön egy nagyobb is, aminek semmi köze semmihez, pusztán arra jó, hogy a



játékos azon gondolkodjon, vajon ő a hülye, amiért nem érti meg az írók zsenialitását, vagy itt valamit tényleg nagyon elrontottak? Nos, mindenki megnyugodhat, az utóbbi történt. Azt mondanám tehát, hogy inkább teljesen ignoráljátok a történetet, és keressetek vigaszt a játékmenetben, de egyrészt sajnos az sem jobb, másrészt pedig akkor lemaradtok a karakterek szövegeinek egy jelentős részéről. Ami csak azért kár, mert annyira rosszak, hogy mindenkinek érdemes tanulnia belőlük; ha esetleg a jövőben oda kerülnétek, hogy forgatókönyvet kell írnotok, akkor tudjátok: na, ilyet nem szabad.



S akkor a szinkronról még nem is beszéltünk. Kezdjük például a főhős hangját adó neves színésszel: a Harcosok klubja, a Halálsoron, a Ponyvaregény és Forrest Gump csak néhány azon címek hosszú listájából, amiben nem szerepelt. Cserébe viszont





valószínűleg szerepelt az általános iskolai olvasás órán, mert minden szövege úgy hangzik, mintha egyenesen egy darab papírról olvasná fel, bármilyen átélés nélkül, néha abszolút ok nélkül ordibálva. De azért legyünk tisztességesek: a többi szinkronszínész sem jobb nála.

Gondolom ezek alapján azért rájöttök lassan, hogy a Mindjack nem egy kifejezetten jó játék. Vagy csak az elvárásaink túl magasak, igazából minden nézőpont kérdése. Én például viszonylag komoly elvárásokat támasztok egy olyan anyaggal szemben, aminek a dobozán ott virít a Square Enix logó; például azt, hogy lehessen irányítani. De a Mindjacket sajnos nem lehet, s ezt most nem úgy értem, hogy fizikailag nem



reagál a gombnyomásokra, de valami ahhoz közeli állapotot tessék elképzelni. Ami alapvetően azért gáz, mert ez az egész nem más, mint egy sima fedezékharcra kihegyezett TPS, ahol pedig alap lenne a jó kontroll. Igazából úgy tudjátok elképzelni az irányítást, ha veszitek a Gears of War-t, és megfordítjátok, mert a Mindjackben semmi nem úgy történik, ahogy azt te kigondolod. A karakter sosem arra néz, nem arra megy, nem húzódik be fedezékbe, nem azt csinálja, amit kellene. Célzás? Egy shooterben? Ugye csak viccelsz? Elméletileg lehet, mint ahogy elméletileg én is megnyerhetném az ötös lottót holnap. Bár jobban belegondolva, arra még mindig nagyobb az esély, mint hogy a Mindjackben eltaláljam azt, akit szeretnék. S ha esetleg arra vetemednél, hogy megpróbálsz véghezvinni egy közelharci támadást, akkor tényleg őrült vagy, mert Einstein sem jött rá az időutazás titkára, pedig ha tippelnem kéne, az sokkal egyszerűbb feladat volt.



A dolgokon pedig az sem segít sokat, hogy minden karakter úgy animál, mint aki egyszer a múltban megpróbált leülni a WC-re, de félúton agyvérzést kapott, és úgy maradt. A grafika pedig egyhangú, kékes, fantáziátlan, s a pályatervezés is halálosan unalmas. Látszólag tehát nincs olyan része a játéknak, amivel megválthatná önmagát, de ez nem teljesen igaz. A Mindjack ugyanis két olyan ötlettel rendelkezik, ami, ha megváltást ugyan nem is hoz, de legalább egy hangyányit érdekes.



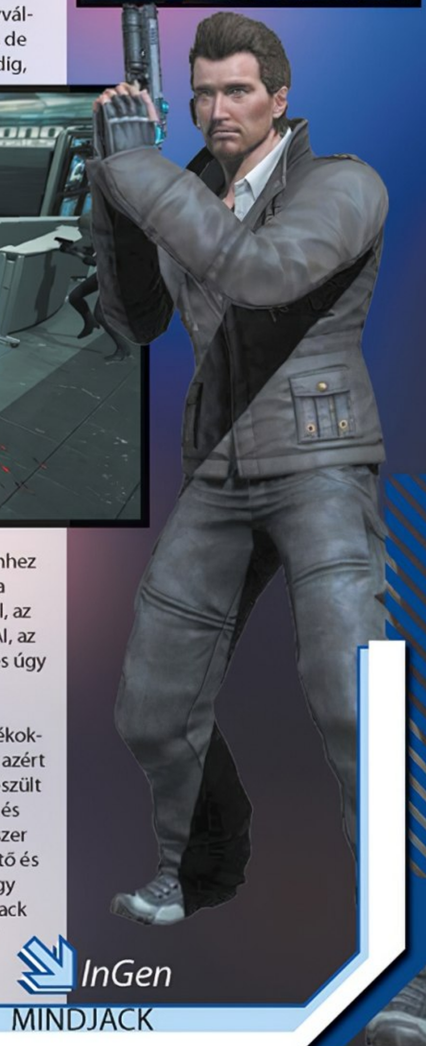
Ez pedig nem más, mint a mindhack lehetősége. Arról van szó, hogy harc közben elhagyhatjuk a testünket, s egyfajta furcsa szellemként lebegve átvehetjük az irányítást sérült ellenséges katonák, civilek és robotok tudata felett. Őket aztán többféle módon használhatjuk fel: a katonák például társaik ellen fordulhatnak, a civileket bevethetjük elterelésnek, vagy meglepetésszerű támadáshoz, de akár közvetlenül, direkt módon is irányíthatjuk a megszállt testeket. Mindez egészen jópofa, amíg rá nem jövünk, hogy igazából nagyon frusztráló: a szellemalakban röpködés túl hosszú ideig tart és túl unalmas, s iszonyatosan idegesítő, ha éppen nem találunk megfelelő alanyt a tudatirányításhoz.





S akkor ehhez kapcsolódik a Mindjack másik nagy újdonsága, a singleplayer és a multiplayer rész összevonása. A fejlesztők azzal az ötlettel álltak elő, hogy ha már itt mindenki hackelgeti mindenki agyát, akkor az egyes játékosok szabadon csatlakozhassanak egymás játékaihoz. Ezen belül két lehetőség adódik: mivel főhősünk folyamatosan egy partnerrel kalandozik, átvehetjük egy másik játékban a partner fölött az irányítást, s így gyakorlatilag kooperatívan, egymást segítve haladhatunk előre a sztoriban. Ami azonban sokkal mókásabb, hogy meghackelhetjük az ellenfelek agyát is, amivel így egyfajta elmebeteg deathmatch szituációt hozhatunk létre, s hátráltathatjuk a protagonistákat a Gonosz Nagyvállalat #1 legyőzésében. Mindez mókásan hangzik ugyan, de egyrészt iszonyatosan kiegyensúlyozatlan, másrészt pedig,





mivel a játék már alapból is idegesítő és frusztráló, ha ehhez még hozzáadjuk az emberi ellenfelek által nyújtott extra nehézséget, könnyen agybajt kaphatunk. S higgyétek el, az emberi játékosok biztos, hogy jobbak lesznek, mint az AI, az ugyanis annyira buta, hogy csak rohangál összevissza, és úgy áll be fedezékbe, hogy a fél teste kilóg.

Sokan mondják, hogy túl szigorú vagyok a rosszabb játékokkal. Ez talán igaz, de vegyük figyelembe, hogy a játékok azért léteznek, hogy szórakoztassanak. Számos olyan játék készült már az utóbbi 30 évben, ami több ponton erősen hibás és hiányos volt, mégis élveztük minden percét, s nem egyszer klasszikusok is lettek. De ha egy játék frusztráló, idegesítő és unalmas, akkor pont a szórakoztatás ellentétét éri el, s így semmi értelme a létezésének. Számomra tehát a Mindjack abszolút értéktelen, de sajnos a játékújságok sosem így pontoztak, így valamennyit adnom kell rá. De ne vegyétek komolyan, mert ez egy nagy nulla.

InGen

MINDJACK

2

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***FeelPlus***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

POKÉMON RANGER: GUARDIAN SIGNS







Izé… kit válasszak?

Ha emlékezetem nem csal, körülbelül az általános iskola felénél járhattam, mikor egy akkori barátom először kezembe nyomott egy pokémonos kártyát, mondván, hogy mekkora királyság ez a „rajzfilm" (az anime fogalmát akkor még nem ismertük). Durva, de még arra is tisztán emlékszem, hogy Raichu volt rajta. Vele ellentétben engem először cseppet sem fogott meg a téma, sőt mondtam is neki, hogy kifejezetten nagy gagyiságnak tartom, hogy egy baseball sapkás csóka labdákat hajigál furcsa kinézetű lényekre. Meg különben is, a csillagharcosok sokkal menőbbek…

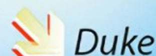


De persze ezek varázsa nem hatott rögtön: néhány kártya a chipses zacskókban, pár véletlenül elcsípett rész egy hétvégi reggelen a TV-ben, majd eljön a hétfő, és hallod a többieket, amint izgatottan mesélik el egymásnak az új epizódban történteket. Gyakorlatilag észre sem vetted, és már beszippantott téged is ez az őrület, izgatottan vártad a hétvégét, esetleg még kazettára is felvetted az epizódokat, hogy később – esetleg még aznap este – visszanézhesd a legújabb kalandokat. Azóta nagyjából tíz év telt el, de az érzésre mai napig tisztán emlékszem. Amikor egy számomra ismeretlen játék tesztelésébe fogok, általában mindig végzek némi kutatómunkát, hogy tudjam, nagyjából mire számíthatok majd. Így tettem a Pokémon Ranger: Guardian Signs megkezdése előtt is: a japánok köztudottan odavannak a témáért, és a szigetországban méltán híres Famitsu magazin például 36 pontot dobott rá a maximális 40-ből, ami némi bizakodásra adott okot.

A cselekmény helyszíne Oblivia: a térség több (kisebb-nagyobb) szigetet foglal magában, melyen természetesen pokémonok is szép számmal élnek. Az idáig békés környéket titokzatos idegenek árasztják el, és ismeretlen indíttatásból folyamatosan pokémonokat rabolnak. A helyzet előtt mindenki értetlenül áll, az ügy felderítése pedig a mi főhősünk/főhősnőnk (igény szerint választható a nem) feladata lesz.

Az általunk irányított ranger (nevezzük őrzőnek) egyik legjellemzőbb tulajdonsága, hogy a pokémont nem véglegesen fogja el, csupán egy „Styler" nevű eszközzel – átmenetileg – szövetségesévé teszi. Ennek folyamata a gyakorlatban meglehetősen egyszerűen zajlik: először is interakcióba lépünk a kiszemelt lénnyel, majd egy minijáték keretein belül kell őt „betörnünk". A képernyőn folyamatosan fel-alá masírozó kreatúrát fogjuk körbekeríteni a pálcával annyiszor, amíg végleg megadja magát. A kis dög persze nem fogja ezt csak úgy hagyni, tehát óvatosan kell bekerítenünk, ugyanis ha eltalálja az általunk éppen húzni készült kört, az életerőnk csökkenni fog. Nem kötelező azonban mindent elfognunk, ami mozog: általában bizonyos akadályokat kell elhárítani a továbbjutáshoz, és ehhez mindig más tulajdonságú lény szükségeltetik, nekünk bőven elég őket a szövetségesünkké tenni. Persze akadnak könnyebben és nehezebben megszelídíthető egyedek egyaránt: utóbbiakhoz nem árt segítségül hívni az éppen velünk lévő társakat, akik jelentős mértékben képesek megkönnyíteni a sokszor fárasztó procedúrát.

A cucc körülbelül olyan 15 órányi játékidővel kecsegtet, melynek nagy részében a fentebb taglalt dolgokat fogjuk csinálni újra és újra, de érdekes módon – leszámítva az olykor frusztráló részeket – mégsem válik monotonná a Guardian Signs. Minőség terén nincs szégyellnivalója, a kérdés már csak az, hogy magát a témát beveszi-e a gyomrod?



Duke

POKÉMON RANGER: GUARDIAN SIGNS



Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Creatures Inc.***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: **-**
Hang: **-**

CRASH TIME IV: THE SYNDICATE

CRASH TIME IV THE SYNDICATE

Mit gondoltok, melyek a legnépszerűbb sorozatok manapság Magyarországon? Oké, a Barátok közt túl egyszerű, attól tekintsünk el. Várok pár másodpercet, hogy kigondoljatok egy okos választ… Nem, nem talált: nem a Helyszínelők akármelyik változata, nem a Doktor House, nem a Gyilkos Elmék és még csak nem is a Szívek szállodája. Az a bizonyos sorozat, ami már hosszú évek óta folyamatosan a magyar nézettség top 10-es listáján szerepel, nos, az az előbb említett szériáknál sokkal alacsonyabb költségvetésű, sokkal gagyibb és sokkal németebb. Ha most valaki a Rex felügyelőre gondolt, akkor leülhet, egyes, ugyanis a Cobra 11-ről van szó, ami a maga idősávjában 31%-os közönségarányt képes elérni. És, hogy jön mindez jelen cikkünk alanyához (mármint a Cobra 11, nem a közönségarány)? Nos, úgy, hogy habár az oldal tetején Crash Time 4 szerepel, az anyag eredeti neve valójában Alarm für Cobra 11, de mivel Németországon kívül halálosan ciki lenne bármit megvásárolni, aminek a nevében Cobra 11 szerepel, így a kiadó megpróbálja álcázni a termékét.

Van is rá oka egyébként, mert ugyan budget játékhoz képest nem rossz kis anyag, azért ne legyenek illúzióink: pont azt kapjuk, amit egy közepesen rossz német akciósorozat alacsony költségvetésű játék portjától várni lehet: nem túl sokat. Pedig elsőre nem ezt gondolnánk: a fejlesztők egy viszonylag nagy városi területet építettek fel a körülötte található autópályával együtt (ha már autobahn polizei, ugyebár). A várost egyébként Kölnről mintázták, és körülbelül annyira követi az eredeti település jellegzetességeit, mint mondjuk a GTA-sorozat New Yorkot, vagy Miamit. Ezzel persze csak az a baj, hogy az utóbbi két falucska alapvetően érdekes, míg Köln olyan túlzottan nem, de hát nekünk most ez jutott. Ettől függetlenül teljesen korrektül néz ki a placc, s habár járókelők nincsenek, a készítők azért sikeresen elérték, hogy a hely mégis nyüzsgőnek és élettel telinek tűnjön. A forgalom halad szépen a maga kis tempójában, minden autós odafigyel a közlekedési szabályokra, és úgy egyáltalán: városszerűnek tűnik az egész.

Sajnos azonban Köln tiszta és szép közösségét sem hagyja érintetlenül a bűn: a „sztori" szerint egy nagyon komoly bűnszövetkezet vette be magát az alvilágba, nekünk pedig az a megtisztelő feladat jutott, hogy felszámoljuk őket. Mindezt pedig kénytelenek leszünk az autónkból megtenni, a Crash Time 4-ben ugyanis nincs gyalogos rész, ami így egy kicsit limitálja is a történetmesélési lehetőségeket. Mit is fogunk csinálni? Nos, alapvetően járkálunk a városban, amikor az őrsről beszólnak, hogy valami rosszarcú van a közelben. Ez aztán megjelenik a GPS-ünkön, és máris a nyomába eredhetünk. Lényegében jó sok üldözésben, követésben, titkos találkák leleplezésében, elfogásban és letartóztatásban lesz részünk, ráadásul mi kísérjük el a bűnözőket a börtönig is. Mindez elég hamar monotonná tud válni, és ezt az egyhangúságot csak néha szakítja meg egy-egy ötletesebb, a sztorihoz kapcsolódó küldetés.

Mindez semmit nem érne, ha a vezetési modell rossz lenne, de szerencsére ezen a ponton nem ábrándít ki a játék. Persze senki számítson semmi komolyra, de a vezetés abszolút élvezetes, az autók szépen modellezettek, ráadásul a törés is egészen korrekt –ha már Crash Time az angol cím. S ezzel jól össze is tudjuk foglalni a lényeget: a Crash Time 4 budget játékhoz képest egész jó kis szórakozás, de ne legyenek illúzióink: egy erősebb hónapban kizárt, hogy egyáltalán bekerült volna a Konzol Magazin hasábjaira.

InGen

CRASH TIME IV: THE SYNDICATE

2/3

Kiadó: *DTP Entertainment*
Fejlesztő: *Synetic*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

DANCE PARADISE

Van két szó, amiket valamiért nem igazán kedvelek a játékokkal és a játékújságírással kapcsolatban. Az egyik a „kipörgettem", amire mindig valami megmagyarázhatatlan, mélyről jövő, ősi, démoni dühvel reagálok, a másik pedig az „uborkaszezon". Utóbbit azért, mert az egész játékújságírói „szakma" minden évben legalább öt hónapig (január, február, plusz az egész nyár) folyamatosan az „uborkaszezont" emlegeti, mintha nem létezne más szó vagy kifejezés arra, hogy nem jelennek meg értelmes játékok. Könyörgök, írjunk bármit, csak az uborkaszezont felejtsük már el. Akár az is megteszi helyette, hogy „sajt". Mindjárt ki is próbálom.



Szóval javában sajt van, ami abból látszik, hogy a sörhöz és Gears of Warhoz szokott tesztelő feláll, és elkezd táncolni a Kinect előtt. Ez általában nem végződne túl jól, de mivel korábban a Dance Central kiválóan kiképzett, most már a diszkóban sem számítok teljesen alsóbbrendű létformának, mert legalább valami tánchoz távolról (és kissé részegen nézve) hasonlító dolgot tudok művelni egy Lady GaGa számra. Szükség is van az előképzettségre, mert a Dance Paradise nem annyira egyszerű eset, mint amennyire annak tűnik, még akkor sem, ha valójában sokkal „casual"-abb élményt igyekszik nyújtani, mint a Dance Central.



Arról van szó, hogy valaki gondolt egyet és keresztezte a Guitar Hero alap játékmenetét a táncolós műfajjal. Ezt úgy tessék elképzelni, hogy a képernyőn látható négy különböző színű függőleges csík, melyen sziluettek jönnek felénk, egy-egy táncmozdulatot imitálva. Amikor a figurák leérnek alulra, nekünk le kell utánoznunk a mozdulatsort, és ha mindez megfelelően sikerült, akkor a képernyő alján töltődik a vitality csíkunk. Ha sikerült teljesen megtölteni, akkor egy ugrással ellőhetjük a Star Power helyi megfelelőjét némi extra pontszámhoz jutva ezzel, illetve ha esetleg totálisan bénák vagyunk, és a csík kiürül, akkor beüt a game over.

Mégis, mi lehet ezen nehéz? Nos, egyrészt folyamatosan váltogatnunk kell a négy csík között, ami még nem olyan nagy probléma, mert egy laza oldallépéssel abszolválható, a nagyobb baj az, hogy sokszor nem látni teljesen tisztán, hogy a kissé blokkszerű sziluett milyen mozdulatot is csinál. Éppen ezért az utánzás is kissé problematikus lehet, főleg ha kézmozdulatokról van szó. A másik pedig, hogy a játék abszolút semmilyen mozgást nem tanít meg nekünk, mint például a Dance Central, hanem mindent ott helyben, a szám közben kell véghezvinnünk. Ami persze azt jelenti, hogy a kezdők és a hozzám hasonló kétballábasok első pár kísérlete komoly frusztrációban fog végződni.
Szerencsére ketten is lehet tolni a cuccot, mert a három többjátékos módból kettő egészen mókásra sikerült. Az első a sztenderd Versus, ahol a játékosok két-két csíkot uralnak, és



a végén az nyer, aki több pontot gyűjtött össze. Ennek kicsit férfiasabb verziója az Attack, ahol a vitality csíkunk feltöltése után egy véletlenszerű támadást süthetünk el a partnerünkre, míg a Synchro egy kicsit értelmetlen szerintem: itt mindkét játékos ugyanazokat a mozdulatokat kapja, és az alacsonyabb pontszámút (tehát a rosszabbul sikerültet) könyveli el a játék a közös pontszámba. Azaz ha egy nálad ügyetlenebbel játszol, akkor jól megszívatod magad, vagy fordítva.

Összességében tehát a kisebb nehézségektől eltekintve szórakoztató kis anyag a Dance Paradise, de a Dance Centrallal ellentétben ezt nem tudom mindenkinek ajánlani, csak annak, aki ööö… hát, tényleg szeret táncolni, na. És akkor ez volt a világtörténelem legrosszabb cikklezárása.










InGen
DANCE PARADISE

3/4

Kiadó: THQ
Fejlesztő: Mindscape Inc.
Multiplayer: 2 fő
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

TITÁNOK HARCA

A Capcom verekedős szoftverei mindig alaposan megosztották a játékosokat, hiszen nem mindenkinek veszi be a gyomra, sem ábrázolásmódjukat, sem játékmenetüket. Ettől persze nem lesznek rosszak, csupán egy szűkebb rétegnek szólnak. Ilyen kategóriába sorolandó a kilencvenes évek közepén kezdett crossover sorozat, melynek legnépszerűbb alfaja a Marvel vs. Capcom széria, mely az utóbbi időkben már-már a feledés homályába merült volna, hiszen a második rész már több mint tíz éves. Ám a kiadó tavaly felrázta a kedélyeket, amikor bejelentették, trilógiává bővül a szuperhősök bajnoksága. A Street Fighter sémájáról kiderült, hogy még hosszú évek alatt sem kopott meg. A kérdés csak az, vajon a Marvel vs. Capcom is úgy tündököl, mint egykor?





Azt azért mindenképpen szeretném hozzátenni a fentiekhez, hogy ahogy a Street Fighter esetében, itt sem teljesen változatlan harcrendszerrel találkozunk, sőt, nagyon sokban különbözővel, elődjéhez képest. A játék az SNK vs. Capcom által már bejáratott mechanikára épül (pontosabban annak tökéletesített változatára). Van három támadás gombunk, és egy speckó támadás, ami a levegőbe röpíti az ellenfelet. Utóbbi azért különösen fontos, mert a Marvel vs. Capcom 3 kombórendszere nagyban épít a levegőben történő bunyókra. Ha pedig már a kombóknál tartunk, megjegyezném, hogy a játéknak még a Street Fighter IV-et is meggyalázó betanulási ideje van, hosszú-hosszú órákra van szüksége az átlag játékosnak, hogy legalább közepes szinten elsajátítsa a támadásokat, és azok kombinálását. Amikor ezen sorokat írom, már bő 16 órát töltöttem a szoftverrel, és még mindig gyerekcipőben érzem magam. Ebben pedig részben az a ludas, hogy a játék rengeteg lényeges dologra képtelen megtanítani az embert. Én, aki már egészen belejöttem a Marvel vs. Capcom 2-be, kissé elveszve éreztem magamat a megújult rendszerben, ezek után bele se merek gondolni, hogy valaki, akinek még nem volt szerencséje az elődhöz, egyáltalán, hogy kezd bele a tanulásba.

„Hát ott a Tutorial mód!" – gondolná az ember. Igen, én is így gondoltam, de már az is gyanakodásra adott okot, hogy Mission módnak volt elnevezve. Nem igazán értettem, mi benne a „küldetés", aztán amikor kipróbáltam, megértettem. Gyakorlatilag minden karakternek megtanítja a legalapvetőbb mozdulatát, aztán már dob is a mélyvízbe, és a legdurvább „levegőből visszarúgós, partnerrel széthiperkombózós" feladatokat adja neked. Ennek ellenére, az MvC3 elődjénél sokkal könnyebben tanulható, legalábbis egy bizonyos fokig. A változtatások dacára az alapmechanika továbbra is ugyanaz. Még mindig három-három harcos gyepálja egymást a kétdimenziós ringben (csak újonnan háromdimenziós grafikával), és mindkét csapat tagjai egy-egy Hyper Combo mérőn osztoznak, amely 5 szintig tud töltődni. Hogy a betöltött hyper kombókat karakterenként használjuk el, vagy egyszerre berobbantunk egy gigantikus, úgynevezett Crossover Combo-t, az már rajtunk áll. Mindez ráadásul szebb, gyorsabb, és még sokkal őrültebb tálalásban, mint eddig valaha. Alapfokon szinte 10-20 perc elsajátítani egy karaktert (mesterfokon ugyanennyi óra), és onnantól már teljesen jól el tud szórakozni az ember, akár árkád módban, akár hasonló szinten járó barátjával Versus módban. Online már kevésbé, szerintem 4-5 óra játék alatt senki ne közelítse meg a netes módot.





Ha pedig már szóba került, ejtenék egy-két szót a világhálón történők harcokról is. Kyo barátomnak, a PlayStation.Community tesztelőjének hála volt kivel kipróbálnom ezt a részét is a szoftvernek. A Ranked és Player matchekről azt hiszem fölösleges is bármit mondanom, ezek mind tökéletesen kielégítőek, nem is lehet őket elrontani. Az egyetlen, amit kifogásolhatónak találtam, és reményeim szerint egy későbbi patchben orvoslásra kerül, az a Lobby módban keresendő. Egy lobbyban nyolcan tartózkodhatnak, ám egyszerre csak ketten harcolnak ugye, a többiek addig voice chaten, és egymás profilkártyáinak nézegetésén kívül nem sok mindennel üthetik el az időt. Nem akarom elhinni, hogy különösebb nehézséget jelentett volna lehetővé tenni, hogy az éppen nem harcolók is szemtanúi lehessenek a küzdelemnek, és legalább nézőként izgulhassanak, ne csak az életcsíkokat lássák a bunyóból.



Az tehát egyértelmű, hogy a harmadik MvC hatalmas nagy örömöket fog okozni játékosainak, de nyilván nem mindegy, hogy milyen sokáig teszi ezt. Tartalmilag abszolút korrekten el vagyunk látva, de azért nem érezzük azt, hogy ennél többet nem tudnánk elviselni. A karakterek száma az elődhöz képest csökkent, ám én ezt nem kifejezetten tartom problémának, a második rész irreálisan nagy, 56-os gárdája mai mércével egyrészt tarthatatlan, másrészt fölösleges, az MvC2-be gyakorlatilag minden sehonnanjött harcos bekerült, és rengeteg szereplő szinte kiköpött mása volt egymásnak játékmenetileg. Arról meg aztán nem is beszélve, hogy a fejlesztők karakter DLC-k áradatát ígérték (kettő már azonnal a megjelenéskor érkezik), így szinte biztosra veszem, hogy pár hónapon belül a teljes létszám meg fogja haladni a negyvenet. Amit már én is kissé kevésnek véltem, az inkább a megnyitandó dolgok, és a pályák száma, a második rész egyik hatalmas nagy élvezetessége volt a különböző titkos dolgok megnyitása. Persze a galériában rengeteg megnyitható artwork, 3D-s karaktermodell, és leírás vár minket, de esetleg egy-két be nem jelentett titkos karakter, pálya vagy mód jobb lett volna, de ne legyünk





telhetetlenek. Az egyetlen dolog, amire azt mondanám, hogy tényleg csalódás, az is elsősorban az előzetes ígéretek miatt az: a Capcom „epikus történetet" ígért, amiből én Street Fighter IV-es rajzolt vagy Tekken-szerű animált prológus és epilógus videókra számítottam, amik helyett a karakterek egy vasárnapi Garfield képsornál is egyszerűbb befejező képregényt kaptak. Persze, a képregényes ötlet stílusos és passzol a játékhoz, de ha a galériában is fellelhető CG videók stílusában készültek volna az epilógusok, az messze jobban ütött volna. Igen, tudom, hogy a történet huszadrangú egy verekedős cuccnál, de akkor ne is tegyenek ilyen ígéreteket.

Grafikailag a Fate of Two Worlds pontosan azt hozza, ami tőle elvárható, nagyszerű rajzolt grafika, melyet a már többször bizonyított MT Framework motor hajt. A karakterek olyanok, mintha a képregények oldalairól másztak volna le, és a Capcom saját karaktereit is remekül átültette ebbe a designba, így aztán a Resident Evil velejéig romlott Albert Weskere sem fog valódibbnak tűnni, mint a feszülős rucijú Pókember. A zenék hála Istennek a második résszel ellentétben, végre a karakterekhez/játékokhoz fűzhetők, így nem sehonnan jött trombitálások fogják aláfesteni a legepikusabb harcokat (ráadásul nem egy óriási bohócfej előtt, mert a pályák is ugyanúgy nevezetes Marvel/Capcom helyszínek). A szinkronhangok fantasztikusan jól sikerültek, a Capcom karakterek szinte mind eredeti hangjaikon szólalnak meg, a Marvel hősök pedig remek új hangokat kaptak (A Deadpool bőrébe bújó Nolan North, akinek többek közt Nathan Drake hangját is köszönhetjük, egyszerűen frenetikus!).

A Marvel vs. Capcom 3 az lett, aminek várták, és talán aminek lennie is kell: abszolút fanservice. Legalább az egyik oldal iránti szimpátia/ismeret nélkül nehezen megközelíthető, a kaotikus harcrendszer átlátása nélkül pedig komolyabb szinten megtanulhatatlan is. De ha a karakterek listáját végig-









nézve úgy érzed, igen, ott az én csapatom is, és a gameplay videókat látva elönt a vágy, hogy részt vegyél ebben a leírhatatlanul pergős, rendkívül összetett harcban, akkor igen, te is azon rétegbe tartozol, akiknek ez a játék jelentheti a generáció verekedős-élményét.

(In Memoriam DualShock 3 (2009-2011), aki a kombórendszer betanulása közben esett féktelen haragom áldozatául.)

rolmanus

MARVEL VS. CAPCOM 3

4/5

Kiadó: ***Capcom***
Fejlesztő: ***Capcom***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

TONY HAWK: SHRED

TONY HAWK SHRED

Szállj el, kismadár… BIG AIR! BIGGER TRICKS!

„(…)Pedig a metódusban lenne fantázia. Remélem, hogy az esetleges folyatásban a tartalomra és a játszhatóságra is jobban odafigyelnek, és akkor egy egészen szórakoztató game lenne ez mókás irányítással" Valami hasonló gondolattal zártam Sólyom Tóni előző, spéci kontrollert használó játékának értékelését, egészen pontosan a RIDE alcímmel ellátott projektjét. Nos, abban a szerencsés(?) helyzetben vagyok, hogy a folytatás, a Tony Hawk: Shred is az én gépemben landolt, így tapasztalatokkal és elvárásokkal kellően felvértezvén magam újfent bele is vetettem magam a snowboardozás/gördeszkázás örömeibe. Zúzzunk!

Ami változott, ami változatlan és a csúf

Akik esetleg kihagyták a RIDE-ot leíró ámokfutásom, röviden összefoglalnám. Spéci deszka alakú irányító, ami rettenetesen pontatlan és kezelhetetlen, illetve egy demólemezeket tartalomban épphogy megverő, borzasztó játék -ez lenne az előzmény. Ha kibontjuk a méretes csomagot, láthatjuk, hogy a vezérlő kapott egy szép új mintázatot, szerencsére az anyaghasználat elég jóra sikerült, strapabíró a matéria. (A játékhoz természetesen használható az előző felvonás gördeszkája is.) A szoftvert elindítván először egy rövid kalibrációs szakaszon kell átesnünk, amit a Mester élőszereplős, csak a játék miatt felvett jelenetei és mondókája próbál színesíteni. Miután ezt megoldottuk, megkocsányolhatjuk a kellemes főképernyőt. Egyszemélyes játék, party-móka, neten való garázdálkodás, gyakorlás és a beállítások opciói terpeszkednek a tévé/monitor/vászon/kutyaház kivetítőin. Elsőre elég karcsúnak tűnik, fel is sejlik az előzmény bohózatokba illő tartalma, de a felszínt megkapargatva szerencsére megnyugodhatunk. Akár játszottunk TH: R-rel, akár nem, első utunk mindenképpen a gyakorlás részhez vezessen. Itt rögtön szembesülünk, vagy besül a szemünk az egyik újdonsággal, ugyanis bekerült még egy választható sportág a repertoárba, a kerekek nélküli deszkázás. Mármint snowboard, na. Továbbá választhatunk négy fajta navigáció közül is: az első esetén egy rail-board játékot kapunk, itt ugyanis a kanyarodásra egyáltalán nem kell figyelni, csak a trükkök beadására. Természetesen, ahogy lépdelünk előre a skálán, úgy lesz egyre kevesebb a segítség, tehát az utolsó fokozatban nekünk kell kanyarodni, hajtani magunkat stb. Mind a két sportág külön gyakorló felületet kapott amúgy (ezek teljesítéséért acsi/trófea is jár), érdemes külön végigbogarászni őket, vannak átfedések és különbségek is természetesen. Próbáltam húzni az időt, de muszáj belekezdenem: jöjjön a feketeleves, az irányítás!

Elméletben a következőket képzelték el a készítők: a deszka két végének emelgetésével ugorhatunk (ollie és nollie), ha 90 fokban elforgatjuk a lapot bármelyik irányba, akkor forgunk. Találunk négy szenzort is, egyet-egyet mindegyik oldalon. Ha felugrottunk, ezek előtt elhúzva a kezünket érhetjük el a grab trükköket, ha pedig jobbra-balra hintázunk, akkor a különböző flip variációkat. Például a snowboard esetében a dupla hátraszaltót úgy érhetjük el, hogy felrántjuk a cuccot (ollie) és még kétszer megismételjük a mozdulatot, vagy eltakarjuk a hátsó lábunkkal az érzékelőt. Gondolom, sejtitek, hogy mennyire precíznek kell lennie a rendszernek, hogy játszható legyen. Sajnos azonban a gyakorlatban ez totális káoszba fullad, főleg a komplexebb dolgok esetén. Próbáltam én mindent böcsülettel megcsinálni, de a program egyszerűen nem érzékelte a dolgot, hogy mit is akarok, a hogyant meg pláne. Több órányi kitartó nyüstölés után sem adta meg magát a rendszer, pedig visszatértek a régi emlékeim és minden gördeszkás tudásomat bevetettem







(még egy igazi kickflippet is összehoztam, amit majdnem a TV-m bánt).
De a hódeszkás rész még hagyján, itt viszonylag kevés trükk van, a kerekes snowboard az igazi istencsapása! Egyszerűen lehetetlen a különböző 180+body varial heelflip+5-0 grind trükköket előhozni. Sajnos mindent elmond az, hogy amikor az egyszemélyes kampány egyik pontvadászatos feladatában elgurult a gyógyszerem, először megittam egy kis agancsos kólát (by JediEco), utána úgy abszolváltam a feladatot, hogy nem léptem a lapra, hanem a kezemmel rángattam és tekergettem össze-vissza, zsillió pontot és repkedő bugyikat csalván ki a játékból. Szóval ez a része sajnos megint epic fail.



Borúra pálinka!

De elég a fanyalgásból, ugyanis a többi rész meglepően kellemesre sikeredett. Tartalmi szempontból hatalmas fejlődésen esett át a cucc: már eleve csak az egyszemélyes kampány dicséretet érdemel. A két sportág természetesen teljesen eltérő pályákat jelent, alaposat dobva ez által a szavatosságon. A feladatok kiötléséért mondjuk nem osztanék a fejlesztőknek kreatívságért járó Oscart, lévén 3-4-féle dolog ismétlődik (adott szakaszon pontgyűjtés, adott szakaszon trükkök elvégzése, adott trükkök elvégzése adott szakaszokon), egyedül talán a kamerának való pózolás vicces. Egy pályán négy különböző kihívást, vagy ahogy a gép hívja őket, session-t kell teljesítenünk, hogy 16 csillagot összeharácsoljunk, így új helyszíneket, szereplőket nyithatunk meg, illetve bezsebelhetünk pár gamerscore-t és trófeát. A szereplők amúgy létező riderek, találunk köztük pár igencsak szemrevaló nénit is, így érdemes némi szemtáplálék miatt összegyűjteni őket mind! (aki Pokémonos párhuzamot vél felfedezni, joggal teszi). Ha kellő mennyiségű csillagocskát



bezsebeltünk, megnyílik egy harmadik lehetőség is, a profi kihívások, ami általában egy-egy trükkre van kihegyezve, pl. manuálban teljesítsünk egy brutális szakaszt.

A Party Mode és a netes móka nagyon hasonló, igazából majdnem ugyanolyan dolgokat tehetünk, mint a szingliben, csak az offline multi esetében felváltva, az online résznél pedig egymással vállvetve. Jópofa, de igazából olyan nagyon nem kötött le egyik sem, plusz túl sokan nem is rohangálnak a világhálón egy kis zúzdát keresve.

A külcsín szintén meglepően jó lett, nagyon kellemes a szemnek a cel-shaded jellegű grafika az élénk, vibráló színekkel. A lokációk is nagyon pofásan néznek ki, New Orleans utcái, Marokkói várfalak, Melbourne belvárosa, gyönyörű alpesi kis hütték hatalmas hegyekkel és fenyőerdőkkel, skateparkok, szóval igazából semmi új, de legalább korrektül lettek megcsinálva. A zenék/hangok terén szintén a helyén van minden, főleg az élőszereplős kisfilmek nagyon viccesek. Jók azok a bevágások is, amikor mondjuk egy új szereplőt nyitunk meg, vagy az egyik kihívásban összeszedjük a maximális csillagot, ilyenkor a legdebilebb japán játékokban/híradóban megtalálható bevágásokkal vetélkednek hőseink.



Lapos elemér!

Megmondom őszintén, egy kicsit csalódott vagyok, többet vártam volna a folytatástól, bár a rövid fejlesztési időből lehetett volna erre következtetni. A tartalmi részt, mint ahogy fentebb taglaltam, sikerült elég rendesen felturbózni, de lélek megint nem került szegény homonkulusz testébe. Nem tudom, hogy meg lehet-e jobban is valósítani ezt a gördeszka-kontroller dolgot, de van egy olyan sanda gyanúm, hogy nem, ezért lehet hogyha visszatérnének az oldschool gyökerekhez, mint pl. a THPS 2, aminek a Rage Against the Machine: Guerilla Radio volt a címadó dala, jobban járna mindenki. A külső jó lenne hozzá, a belbecs alakul, az irányítást meg pakoljuk vissza a kontrollerre. Köszöntem!

Hpeti

TONY HAWK: SHRED

3/4

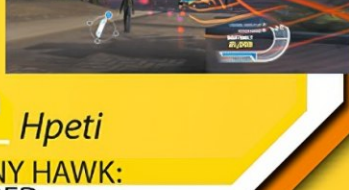
Kiadó: *Activision*
Fejlesztő: *Robomodo*
Multiplayer: *2-8 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*









MASS EFFECT 2

MASS EFFECT 2

És akkor azt hogyan mondják krogan nyelven, hogy „atomot nekik"?



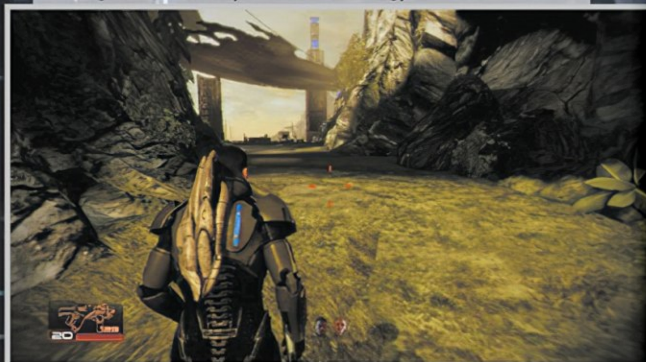
Mikor felnézek a csillagokkal pettyezett, sötét égbolt végtelenébe, mindig egy olyan torokszorító érzés kerülget, hogy az egyik halványan pislákoló kicsiny pont fénye talán már százezer évet is utazott, mire a szemembe ért. Nagyon aprónak, ugyanakkor kivételezettnek érzem magam ilyenkor, mert egy olyan faj tagja lehetek, amely önnön tudatára ébredt és nem csak, hogy képes felfogni a körülötte lévő univerzumot, hanem annak határtalanságával egyenértékű fantáziával is bír. Ennek a rendkívüli alkotói képességnek a gyümölcsei a filmek, a zenék és nem utolsó sorban a videojátékok is. Ha technikai fejlettségünk miatt másképp



nem is, legalább ezen szellemi termékeink segítségével képesek vagyunk felfedezni a mindenség titkait. A BioWare stúdiója is egy ilyen, az űr cseppet sem unalmas mélységeibe invitáló kalandot alkotott a Mass Effect című akció-szerepjáték sorozatával, amelynek legutóbbi része most kibővített formában, technikailag is megújulva érkezett meg a Sony konzoljára, hogy az egész galaxis sorsára kiható, izgalmas történet főszereplőjévé tegyen bennünket!

A Mass Effect (továbbiakban ME) első része sajnos nem jelent meg PS3-ra, és mivel az összefüggő történetben korábban hozott döntéseink kiemelten fontos következményekkel bírnak, ezért a Dark Horse képregény kiadóhoz (300, Hellboy) fordultak a készítők, akiknek a segítségével készítettek nekünk egy interaktív, remekül narrált összefoglalót az előzményekről. Ennek fordulópontjain választási lehetőségek elé fogunk kerülni, melyek természetesen nem helyettesíthetik az ME1 több tíz órában kifejtett, összetett sztoriját. Mégis elmondható, hogy ez a recenzió biztos alapot fog nyújtani ahhoz, hogy a folytatáshoz megismerhessük a fontosabb szereplőket és motivációikat. Amennyiben bizonyos részletek, még így is homályosak maradnának, semmi pánik: a menüből elérhető kódexben mindenről kimerítő infót kaphatunk.

Lebilincselő kalandjaink az ME2-ben tehát úgy kezdődnek, hogy űrhajónkat szétlövi egy titokzatos idegen jármű, és a főhős John Shepard meghal. Két évébe kerül a Cerberus nevű szervezetnek, mire a modern technika révén sikerül őt visszahozni az életbe, hogy ő és leendő csapata (a majdani parti) segítségével fényt deríthessenek az emberi kolóniákat fenyegető óriási veszélyre. A feltámasztás során szerkeszthetjük meg karakterünk kinézetét és tulajdonságait. Hat kaszt közül lehet majd választani, ezek rendre a következők. A szinaptikus processzorokkal ellátott katona a fegyverek mestere, a behatoló álcázni tudja magát és távolról ártalmatlanítja ellenfeleit, az élharcos biotikus képességeivel erőtereket manipulál, az őrszemek fejlett páncélzattal rendelkeznek, az adeptusok szinte kizárólag csak az elméjükre hagyatkoznak, míg a mérnökök harci droidokat hívhatnak maguk mellé segítségül. Következő lépésben meg kell határoznunk a pontos háttérsztorinkat, hogy az űrben nőttünk-e fel, vagy mondjuk a Földön, illetve döntenünk kell egy pszichológiai profil mellett is, amely kihatással lesz majd a párbeszédeinkre. Ezek a diskurzusok – mint minden tisztességes BioWare alkotásban – ismét meghatározó szerephez jutnak majd, és a problémákhoz való hozzáállásunk („mind meghaltok" vs. „beszéljük meg") befolyásolják majd jellemfejlődésünket, ami a Példakép (Paragon) vagy Renegát (Renegade) oldal felé tolódhat, kihatva ezzel bizonyos későbbi válaszainkra és a felvehető mellékküldetésekre. Utóbbiakban nem lesz hiány: ezek a feladatok kapcsolódhatnak majd társaink személyes történeteihez (ami egyébként még mélyebbé teszi a játékot és jobban megismertet az egyébként is összetett személyiséggel bíró fő karakterekkel), de a galaxisban utazva lehetőségünk lesz a bolygókra leszállni (tehát nem kell mindig űrbázisok mélyén kóborolni), vagy szkennelve azokat



a kívánt nyersanyagokhoz juthatunk pénz és új felszerelés reményében. Bár hagyományos tárgylistánk nem lesz, fegyvereinket főleg a fedezékekből végrehajtott támadások






közepette, a ravasz gombokkal előhívható kör alakú menükből tudjuk majd kiválasztani. Itt lehet majd előni, az adott szituációhoz leginkább alkalmas képességeinket (erőlökés, időlassítás vagy a mindenkit megbüntető hatalmas energiabomba) is. Csapattagjaink követhetik egyszerű parancsainkat, de ha energiapajzsuk nullára csökkenése miatt elhullanának, akkor a már jól ismert medi-géllel tudjuk őket feltámasztani, a gyógyulás egyébként már automatikusan történik. Mindezek alapján leszűrhetitek, hogy más, mélyebben kidolgozott szerepjátékokkal ellentétben, az ME2 hátterében egy igen egyszerű felépítésű rendszer bújik meg,



amely három fő formulával, azaz a fegyverek, a biotikus és a technikai képzettségek kasztonkénti fejlesztésével operál, amelyhez a csapatszinten elosztható pontokat, a szintlépések során kapjuk meg. A remek irányításnak és gondosan megtervezett kezelőfelületnek hála pedig kellő kontrollt (és nem csak annak az érzetét) tudunk gyakorolni majd az események felett. Személy szerint a játék minden pillanatát élveztem, mivel széles spektrumban szórakoztatott. Arra gondolok konkrétan, hogy kellő egyensúly volt az adrenalin pumpáló harcok és a beszélgetések között, miközben bejárhattam ezt a csodás csillagvárost, ahol mindig történt valami érdekes. A végigjátszás és a 30. szint elérése kicsivel több, mint 30 órámba került, de a PS3-as változathoz ajándékba adott három letölthető küldetéshez hozzá sem nyúltam, így a 40-50 óra a reálisabb érték.

Tartalmassága mellett technikailag is figyelemre méltó a PS3-as verzió. A sci-fi könyvek borítóin látható, gyönyörű fantáziarajzokhoz hasonló minőségi grafikát megjeleníteni képes Unreal motor legújabb, 3.5-ös változata hajtja a progit – igaz nem minden röccenés nélkül, de e technikai bakik és a belassulások száma elenyésző. Ez már egy újabb változata tehát a korábbi, Xboxon futó verziónak és azt érdemes még tudni róla, hogy ezzel készül majd a sorozat harmadik része is. Ami elsőre szembetűnő lesz, az a filmekre jellemző szemcsézettség effektje, amit én kikapcsoltam, mert egyrészt sokat nem adott hozzá a „mozi élményhez", másrészt meg kifejezetten zavaró hatású volt. A részletek azonban sokkal inkább érdemesek rá, hogy elidőzzünk felettük, és itt mutatkozik meg tulajdonképpen az az óriási munka, amit az ME2-be öltek. Az olyan apróságokra gondolok, amelyek talán fel sem tűnnek elsőre, mert természetesnek hatnak, ugyanakkor tízből kilenc másik játékból biztosan hiányoznak: például rögtön a progi elején, a lángok mellett elhaladva, hősünk maga elé kapja a kezét védekezésül, vagy elég, ha az arcok egy-egy izmának rándulására csodálkozunk rá, a kiválóan leképezett mimikának köszönhetően. Ugyanakkor ott a számos gyönyörű bolygó is, és a gyakran meghökkentő kategóriába sorolható idegen lények. Számokban kifejezve, a kidolgozottságra jó példa talán, ha azt mondom, hogy Shepard tízszer annyi animációval rendelkezik, mint az első részben, szóval nincs olyan területe a játéknak, amelyet át ne gyúrtak volna. A hangok terén is hasonlóan igényes megoldásokról beszélhetünk: drámai hangvételű, a háttérben finoman jelen levő zeneszámok, és a minden eddiginél több felmondott szöveg fog arról gondoskodni, hogy a képzelt világok gondosan felépített illúziója tökéletes maradjon. Ez számokban annyit tesz, hogy közel száz szinkronszínész, összesen 25.000(!) sor szöveget mondott fel, akik közt olyan nagy neveket is találunk, mint Martin Sheen vagy Adam Baldwin.



Mindezek alapján egész egyszerűen fogalmazva, a Mass Effect 2 jelenleg a legjobb sci-fi szerepjáték a piacon. Lehet nem olyan mélységű a harcrendszere, mint mondjuk a témaválasztásában hasonló Star Ocean-nek, azaz nem követeli meg negyven almenü, és egy igen szerteágazó skill-fa ismeretét. Viszont a kezelés letisztult és egyszerű, ezáltal pedig igen pörgős és szórakoztató: egyszerre három vagy négy dolognál többre sosem kell odafigyelnünk, még a legnagyobb harcok közepette sem, és ez sokat dob az élményen. A BioWare-től már megszokhattuk, hogy mindig különleges kalandokkal örvendeztetnek meg minket, de a képzeletbeli tájakon tett utazások közül, bármilyen ellentmondásosnak is tűnhet, mégis ez lett a leghihetőbben prezentált, legjobban megírt játékuk. Hogy stílusosan fogalmazzak, házon belül a Dragon Age-el összehasonlítva, az ME mind technikailag, mind monumentalitását tekintve jó értelemben véve 'fényévekre' van tőle. Ez annak köszönhető, hogy egy végletekig kidolgozott univerzumot alkottak meg a fejlesztők, méghozzá sokszor olyan szép tálalásban, hogy valóban úgy fogjátok érezni: egész világok sorsa nyomja majd a vállatokat! Ez pedig tényleg csak ahhoz hasonlítható, mikor valójában felnézünk a csillagok közé, és úgy gondolom ezt a lenyűgöző érzést csak kevés játék tudja kiváltani; az ME2-nek ez viszont teljes mértékben sikerül, így – már csak az ingyenesen mellékelt extra tartalmak miatt is – minden PS3 tulaj polcán ott a helye ennek a kivételes programnak!









EmThor

MASS EFFECT 2

5

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***BioWare***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

YOGI BEAR: THE VIDEO GAME

YOGI BEAR THE VIDEO GAME





Maci Laci, te jó Isten! Talán nem sokan emlékezhetnek már rá a friss játékos generációból, de gyermekkoromban bizony én is aktív részese voltam a turisták piknikkosarára ácsingózó bundás hősünk nézőközönségének. Noha annak idején a Foxi Maxival és a Flintstone családdal egyetemben (nálunk Frédi és Béni) még neves képviselője volt a magyar „egyes" rajzfilmrepertoárjának, története valójában egészen az '50-es évek végéig nyúlik vissza, népszerűsége pedig egyes körökben mind a mai napig tart. A Disney térhódítása előtt, mint minden hasonszőrű híres sorozatot, a Maci Lacit is William Hanna-nak és Joseph Barbara-nak köszönhettük, de a Magyarországon annakidején vetített címekből válogatva kapásból említhetném munkájuk más komolyabb gyümölcseit is a '80-as/'90-es évekig, pl. Jetson-család, Atom Anti kalandjai, Scooby-Doo, Tom és Jerry, vagy akár a Hupikék Törpikék… csak néhány sorozat a több, mint 50 produkciójukból.

Maci Laci otthona a híres Jellystone Park, hűséges kis társa, az ábrándozó Bubu, a folyton körmükre néző szemfüles parkőrt pedig John Smith-nek hívják, végül ott van még Cindy a szépséges macilány, aki mindig megdobogtatta főhősünk szívét. Habár a történetek döntő többsége többnyire csak a négy kulcsszereplőre korlátozódott, mégis sokak kedvencévé vált, és annak ellenére, hogy Maci Laci kezdetben csak, mint mellékszereplő jelent meg a Foxi Maxiban, igen hamar saját sorozatot kapott mókás kalandszériája, amint folyton kirándulók csemegéjére fájt a feneketlen bendője, és ahogy folyton túljárt kedvenc szigorú parkőrünk eszén.

Noha a rajzfilm történeteinek mélységét nem is, legalább a park hangulatát megpróbálta részben átemelni a D3 a Nintendo mindkét konzoljára, méghozzá a közelgő mozifilm meglovagolásával, előásva a régi klasszikust, ahol nekem jelen esetben a nagygéphez volt csak szerencsém, de nem csodálkoznék, ha DS-en egy direkt portot látnék viszont (na jó, kissé túlzás, vagy talán mégsem?). A háttérsztori mindenesetre nem lett annyira túlbonyolítva. Veszélyben a park látogatottsága, ezért John Smith fotókat szeretne megjelentetni az újságban a honos veszélyeztetett fajokról, jobban felkeltve a kirándulók érdeklődését. Ám mikor Maci Laci megpróbálja elcsenni a parkőr ebédjét, sajnos kisebb káoszt okoz, mire a szél sajnos szertefújja az erdőbe a fotókat, de megígéri, hogy jóváteszi, és újra lekapja a sok-sok különleges állatot a parkban.

A mókás kis felvezetés ellenére azonban mégsem holmi mélyebb kalandjátékot, csak egy szórakoztató kis 2.5 D-s jump and run-t kapunk, ahol némi minimális fejtörőn kívül zömmel csak ügyességi ugrabugrával nézünk szembe.



A veszélyes állatokat átugorhatjuk, vagy hassal landolva – esetleg lejtőn lecsúszva – átmenetileg elkábíthatjuk. Gyűjtögethetjük a pitéket, piknikkosarakat, bokrokat átkutatva pedig különleges extrákhoz juthatunk, pl. fazék fejfedő egyszeri támadás elleni védelemre. Lengedezhetünk indákon, mászhatunk buja növényzeten, ugrándozhatunk a fel-le emelkedő platformokon, és számos rejtettebb helyet érhetünk el kreatívan, némi extra csemege begyűjtéséhez. A parkos zöldes helyszíneket felválthatják folyók, vagy barlangbeli labirintusok is, a monoton ugrabugrát pedig színesíthetik a kirándulók előtti rövidke lopózás, vagy pl. a repülő autó bevetése.

Aranyos kis játék, noha egyszerűsített játékmenete és vizualitása sokakban felvetheti a kérdést, hogy mit keres egy ilyen kiadvány Wii-n. Belemerülve mégis jó mókának bizonyul, hiszen jól játszható platformer, hangulatos kis háttérmuzsikával. A ritkább checkpointok miatt idősebb játékosoknak is nyújthat kihívást, Maci Laci pedig nagy forma a folyamatos dumáival, ráadásul a mókás kis átvezetők már 3D-sek, még ha pimasz módra pixelesek is. Gyermekeknek éppen ezért merném ajánlani, habár szemmel látható alacsony költségvetését tekintve kétségkívül inkább „árkádjáték" kategóriában lenne a helye, ebből kifolyólag pedig, ha ingyen kapod, tégy vele te is próbát.

Krisz

YOGI BEAR: THE VIDEO GAME

2/3

Kiadó: ***D3 Publishing***
Fejlesztő: ***Monkey Bar Games***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***





Disney Tangled

Nem tudom korábban mennyire volt ismert Aranyhaj meséjének története, talán a toronyból leengedett motívum terjedt csak el igazán, pedig a Grimm testvérek egyik nagy klasszikusa, melyet a decemberi Disney alkotás óta végre már az egész világ jól ismerhet. Nem kevesebb, mint 260 millió dolláros költségvetést ölelt fel a produkció, mellyel nem csak egyértelműen minden idők legdrágább animációs filmjévé vált, hanem egyben a második legdrágább mozijává is. Aggódnia azonban nem sokáig kellett a Disneynek, még ha a kezdeti start közel sem lett olyan sikeres, mint akár a Toy Story 3 esetében, hiszen az Aranyhaj azóta már több, mint fél milliárd dolláros bevételnél tart. Éppen ezért első hallásra érdekes, és egyben igencsak meglepő anomália, hogy „csak" Wii-re és DS-re jelentettek meg adaptációt, ugyanakkor másodszorra belegondolva van benne ráció, hiszen töredéknyi fejlesztési költségvetéssel a többszörös bevételt keresheti a Disney egy esetleges drága HD verzióhoz képest, hiszen a piacvezető konzolokat továbbra is a Nintendo logója díszíti.

Aranyhaj 18 éve üldögél a toronyban, fogságban tartva a Nyanyabanya által, kinek létszükséglete, hogy folyamatosan fiatalságot meríthessen a szépséges lány mágikus 21 méteres hajkölteményéből. Mégis összehozza a sors a sármos Ryder-rel, a birodalom legnagyobb tolvajával, és ezzel el is jön az alkalom, hogy végre megszökjön börtönéül szolgáló tornyából, és útra keljen a merész ifjonccal. Noha olykor akadnak talán elcsépeltnek mondható klisék is, alapvetően átjön a rajzfilm mondanivalója, mégpedig az önzetlen szeretet, mindezt eredeti mellékkarakterekkel támogatva, mint akár a szuperkopót imitáló telivér, vagy a folyton aggodalmaskodó kis kaméleon Pascal.



A játék alapjául természetesen a mozifilm szolgál, csakúgy, mint a két fő helyszín, kezdve a színes erdőktől a sötét barlangokon át a kicsiny falvakig. A játékmenet fő vonala csapatjátékra épül, így Aranyhaj és Flynn felváltva segítik egymást, és egyébként is bármikor felváltva játszhatunk a két karakterrel. Folyamatosan ugrabugráltok, apróbb kis fejtörőkkel néztek szembe, némi változatosságot nyújtva sebesen vágtathatunk hűséges paripánkkal, mely egyébként több minijátékban is visszatérő momentum, majd szembeszálltok az utatokba álló ellenfelekkel, vagy megtisztítjuk az utunkba kerülő akadályokat. Aranyhaj mágikus lobonca természetesen kulcsfontosságú számos csapatmunkánál, például sziklák megmászásánál, vagy magaslatok feletti átlendülésnél. Mindez ideális táptalaja egy kooperatív játékmódnak, sőt az egész kalandot végigtolhatjuk vállvetve egy barátunkkal, vagy akár egy harmadik társunkkal is, sőt még ennél is tovább mentek, egy negyedik játékos is beszállhat, de a Super Mario Galaxy 2-höz hasonlóan ő már inkább csak jelképes segítséget nyújthat.





Szép színes, szemet kényeztető környezettel ajándékoznak meg bennünket, ám nincs is ebben semmi meglepő, hiszen maga a 260 millás rajzfilm nyújtotta hozzá a „hátteret", és mind a muzikális aláfestésnek, mind pedig a hangulatnak erőteljes támasza, melyből relatíve sokat volt képes átemelni az adaptáció is. Mindazonáltal elsősorban itt is elsősorban a fiatalabb korosztály vált célközönséggé, ám ez nem jelenti azt, hogy idősebbek sem lelnék benne örömüket, még akár a könnyedebb küldetések ellenére is, így akiben élénken élnek még Aranyhaj kalandjainak emlékei, azok bátran próbálkozhatnak vele.



Krisz

DISNEY TANGLED

3/4

Kiadó: ***Disney Interactive Studios***
Fejlesztő: ***Disney Interactive Studios***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Avagy, mi böki a csőröd JediEcoval

Naponta elszóródó digitális kenyérmorzsák

(de írhatnám, a közhelyes „Nagy Testvér figyel" címet is)


THE
NDEPENDENT

IVERPOOL'S EUROPEAN
REAM CRUSHED BY MILAN

CRACK THE CODE

£10,000 PRIZE TO BE WON

PLUS TODAY WIN A SAMSUNG MP3 PLAYER

Google

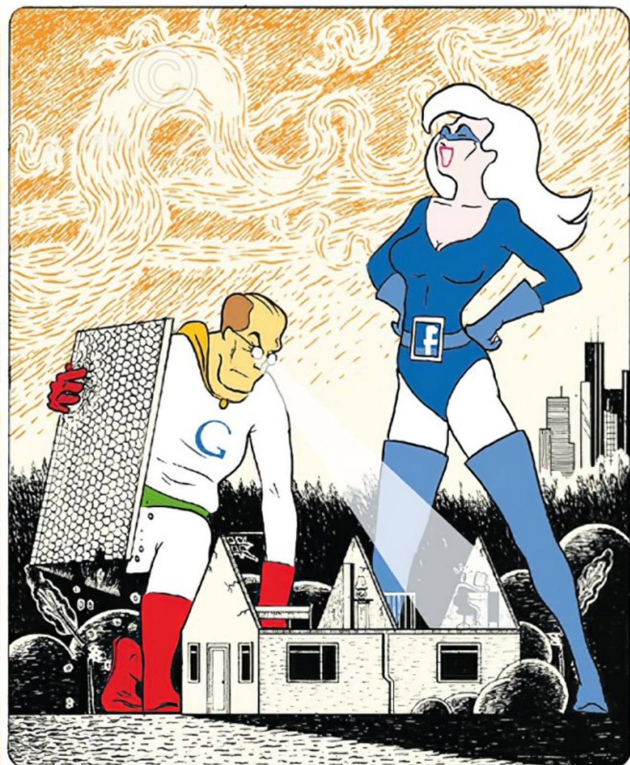
IS WATCHING

YOU

Big Brother' row over plans for personal database

Szerinted mit tudnak rólad csupán abból, hogy netezel? Például a Google, vagy a Facebook? Naivan gondolhatnánk, hogy csak annyit, amit megadunk magunkról. Sajnos azonban ez nem igaz (vagy csak részben). Durva mód le vagyunk követve. Pedig bennük bízunk, ha a netes gazdaság jövőjéről van szó, és bennük nem bízunk, ha a magánszféránkat féltjük. Már ha féltjük egyáltalán.

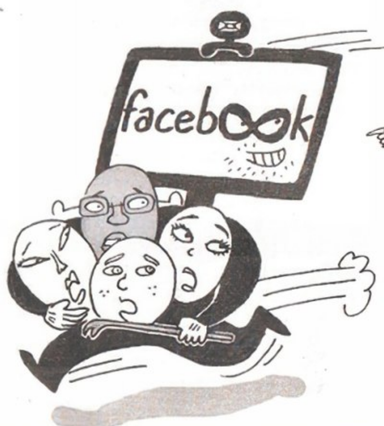
Amennyiben van valamilyen Google accountod, az már tök mindegy, hogy Gmail vagy YouTube, elég csak az egyikre regelni, és máris van mindenféle. Ha nem állítasz be semmit a személyes adatokkal kapcsolatban, szinte fel se tűnik, de minden lépésed rögzítésre kerül. Márpedig nem vágják az orrod elé, hogy „Figyelj bazze, mert szinte bármit megtudunk ám rólad!" Szerintem a felhasználók többsége tudja (ha nem, most szólok), hogy a kereséseit a Google eltárolja és elemzi. Az adatgyűjtés oka nem a kíváncsiság, hanem az eltárolt keresések és keresési szokások gyűjtése és elemzése a cég fontos üzleti stratégiája. Az eltárolt adatok segítségével és rendszerezésével készülnek az olyan szolgáltatások, mint például a reklámozók számára adott javaslatok, jelentések, a népszerű keresések megjelenítése és ajánlása, vagy akár az automata korrekció a félregépelt keresőszavak esetében. Ha netalántán Chrome-ot használsz gyakorlatilag minden, amit a címsorba beütsz olyan, mintha magába a Google-be írnád, ami nagyon karaj, de ha elolvastad a fentieket, már tudod is, hogy bizony ezt is tárolja a Google. A Chrome-ban sokáig volt egy olyan feature (direkt!), ami egyedi azonosítóval látott el minden Windowsra telepített példányt, ami azért eléggé aggályos. Állítólag ezt már kivették… és most puffogtathatnám el az Old Spice mottóját. Amiatt se örülj annyira, ha Gmail-es vagy, mert az azon keresztül küldött és fogadott összes e-mail a Gmail-Relay nevű szoftveres szűrőn megy keresztül.



Így eshet meg, hogy leveleink témájához kapcsolódó hirdetéseket látunk a böngészőben. Érted?! A levél tartalmához kapcsolódókat! A folyamat automatizált ugyan, ám hogy működjön, ha nem is örökre, de el kell tárolni, és ki kell elemezni a felhasználók által küldött leveleket, ráadásul szóról-szóra. (Hmm, levéltitok?) Arról már nem is beszélek, hogy a Google a felhasználók levelezési szokásait is vizsgálja, a szolgáltatás javításának és kényelmesebbé tételének érdekében. A személyes adat bizony kőkemény üzlet, gondolj csak a reklámlevelekre. Azoknak, akik ezeket küldik, egy a lényeg, hogy aki reklámoztatni akarja magát, az fizessen nekik és annál többet, minél több nem kamu levélcímre megy a reklám. A Google-Buzz jókora felháborodást váltott ki anno, olyannyira, hogy végül még maga a Google is bocsánatot kért miatta. A Buzz automatikusan összekapcsolódott a Gmail-Relay adatbázissal, és az elindítása után az összes Gmail-es ismerősünket értesítette, listázta, összekapcsolta. Ebből olyan problémák is adódtak, hogy pl. szeretők miatt titokban tartott e-mail-címek derültek ki, ipari kémkedésekre derült fény, stb. Másik kedvencem a Google-Earth által készített „Street View" fotók – csak pár kattintás, és máris megnézhetjük a szomszéd Teca néni veteményesét műhold fényképeken, holott én láttam még senkitől, hogy aláírt volna bármit is, miszerint engedélyezzük a műholdas fotózást tulajdonunkról. A Google-Maps pedig az ún. „where to.." adatokat gyűjti, azaz arra kíváncsiak, hogy honnan és hová akarunk elkolbászolni a legtöbbször, és miért.



A YouTube-on az látszódik, milyen videókat nézünk, azokból hány másodpercet, mik a kedvenceink, kiket követünk, stb. Ez főleg akkor lehet ciki, ha valamilyen rasszista vagy egyéb „káros" (netán szuicid) tartalmú videókra kerestünk rá. A Google-Reader pedig minden általunk előfizetett feed-ről jelentést küld a Google-nak, biztos szeretnek tisztában lenni





vele, hogy mit olvasgatunk (ezért kövesse mindenki a ***Konzol Online***-t és a PSC-t RSS-ben, hadd lássák, hogy Mo-n azt olvassuk leginkább – azért érzékelitek, mekkora ász vagyok bújtatott reklámban?!).

Tetszik (urambocsá', like-olod) a Facebookot? Azt like-old, hogy bizony nagy ívből tesznek arra, hogy mi is lesz a személyes adataiddal. Oké, hogy csak azt tudja rólad a Facebook, amit megadsz neki, de azt szinte mindenki látja. Egy Ron Bowes nevű biztonságtechnikai szakember írt egy speciális gyűjtőprogramot, amivel összeszedett a Facebookról némi adatot legálisan. Cirka 3 gigát! Hogy mennyi 3 giga személyes adat? Csinálj egy sima txt-t, amibe beleraksz mindent, amit megadtál magadról Facebookon a nem-ismerősöknek. Mentsd el és nézd meg a fájlméretet! Mennyi jött ki? Pár byte. Ennyi vagy te, mint szöveg az adatbázisban! A 3 giga pedig 3 x 1024 x 1024 x 1024 byte… A poén a történetben, hogy a jómadár az adatpakkot fel is tette gyorsan torrentre, amit most is több ezren töltenek le éppen. Bowes ezzel azt akarta megmutatni, mennyire könnyelműen bánnak az emberek a neten a személyes adataikkal, és a Facebook menynyire tojik rá mi is lesz az adataiddal. Gyakorlatilag lópikulát nem ér, ha egy user kikapcsolja a profilja kereshetőségét; mivel ha csak egy olyan ismerőse van, aki ezt az opciót bekapcsolva hagyta, ő maga is láthatóvá válik a keresők előtt. Szereted a FarmVille-t és a többi hasonszőrű játékokat? Ők is szeretnek téged, főleg az adataidat. A Wall Street Journal felfedezte, hogy kitudja mióta adatokat szivárogtatnak ki, sőt eladják őket (megjegyzem, ki nem állhatom ezeket a játékokat a takony forráskódjuk miatt, pl. 1 giga RAM-ot simán megzabál csak a flashplayer). Törölj egy képet magadról a Face-en, de a linket előtte mentsd el! Aztán illeszd be a böngésződbe, és ha utána nincs ott, akkor mákod van. Egy Jacqui Cheng nevű főszer is törölte egy képét, ám a rá mutató link még vagy másfél évig élt. A Flickr, a Photobucket, az Imageshack és a Fuzzyshotnál például a klasszikus 404-es hibaüzenetet jelenik meg. A Facebook miért nem tudja ezt megoldani? Akkor bonyolódik még az eset, amikor webarchívumokba, vagy a Google Cachehez (Tárolt változat) hasonló gyorsítótárakba kerülnek be olyan adataink, amiket szeretnénk törölni.



knows you're a dog."

Ami legutóbb kiverte nálam a biztosítékot, hogy a Facebook fejlesztői blogján jelentette be, hogy a – harmadik félnek számító – fejlesztők alkalmazásaik segítségével hozzáférhetnek a felhasználók címéhez és telefonszámaihoz. Bár némi heves tiltakozás után a cég úgy döntött, elnapolja eme újítást, ám leszögezték, ha később is, de ezt be fogják vezetni, hiszen az – szerintük – megkönnyíti az online vásárlást.
Hasonló szopatás a bármilyen weboldalba beszúrható Like gomb kreatív használata. Egy html-trükkel megoldható, hogy az egész oldalunk fölé egy hatalmas, láthatatlan Like gombot pakoljunk, így a látogató bárhová kattint, ha éppen be van jelentkezve a Facebookra, rögtön közhírré teszi az üzenőfalán, hogy mennyire tetszik neki az oldal, és ajánlja az ismerőseinek is, így turbózva fel a látogatottságot.
Szimplán a facebookos ismerősei listája alapján meg lehet mondani az emberről, homoszexuális-e vagy sem, állítja két MIT-s diák. Statisztikai elemző szoftverrel vizsgálták a Facebookon regisztráltak barátait, majd a barátok neméből és szexuális identitásából megállapították, hogy az illető a férfiakhoz vagy a nőkhöz vonzódik-e. A két diák projektjét Gaydarnak (melegradar) nevezték el. De a Flickr-fotók alapján például állítólag megjósolható a képek feltöltőjének lakóhelye is.

FACEBOOK IS WATCHING YOU

BIG BROTHER



IS WATCHING YOU

Az adatvédelemmel kapcsolatos kérdéseket Magyarországon az adatvédelmi törvény tisztázza, emellett persze érvényesek rájuk a Ptk. és a Btk. rendelkezései is. Az alapelv az, hogy bármilyen adatot tesz is közzé az ember egy közösségi oldalon, még ha nem is korlátozza elérhetőségüket, az nem jelenti azt, hogy azok az egész internet, vagy az offline világ számára nyilvánosak, és bármilyen célra felhasználhatók lennének. Egy nyilvános felhasználói adat (pl. fotó), csak a közösségi oldalon belül nyilvános, csak ott használható fel, a feltöltéssel és megosztással csak ehhez adunk hozzájárulást. A Wired főszerkesztője, Chris Anderson nemrég előállt a Free Culture (az ingyenkultúra) gondolatával, hogy a „0,00 dollár" az üzlet jövője. E szerint az új gazdaságban minden ingyen lenne, ami persze csak látszólag lenne igaz. A Google keresőjét, a Gmailt, a Google-Desktopot vagy a Facebookot használók a személyes adataik áruba bocsátásával fizetnek a szolgáltatásért, ami annak ellenére súlyos ár, hogy pontos összege nem kiszámolható. Egyszerű tranzakció: aki kér 10 giga ingyen tárhelyet, az cserébe megengedi, hogy a pl. Google elolvassa a leveleit, és a cég a levelek tartalma alapján hirdetéseket tol az arcába. Akinek meg nem tetszik, az jelentkezhet lefele. Ha tud.

Előbb-utóbb remélhetőleg kialakulnak konkrét szabályok, előírások is az adatvédelem kapcsán, de addig marad a Facebook-Google vadnyugat. Hiába áll a jog a mi oldalunkon, egyszerűbb pár percet kattintgatni az adatvédelmi beállításokban, mint utólag tüzet oltani, s a végén eljutni akár addig, amit Eric Schmidt Google-vezér abszolúte komoly ötletként előadott nemrég: ha nem tetszik, amit az interneten rólad írnak, változtass nevet.

JEDIECO

HELLO KITTY SEASONS

Hello Kitty Seasons

Na, el sem hiszem , de ezt is megélhettem végre, hogy Hello Kitty-s cuccot tesztelhessek, pedig bevallom titkos álmaim közé tartozik, hogy egyszer majd egy barbipónis cuccot is kivesézhessek perverz kis kezecskéimmel. Emlékeimben persze rémlik, hogy egy „korábbi magazinban" asszisztáltam már egy barátnőmnek egy hasonló című tesztiránymánynál, ám de most végre igazán magamévá tehettem a tündibündi kis japán cicus világát. Köszöntsük tehát szeretettel, már csak azért is, mert ez az első Hello Kitty-s címünk kedvenc kis Wii konzolunkra, noha DS-en időközben már több kalandocska is napvilágot látott, ráadásul a franchise-ban hőn szeretett híres licenszelt Sanrio-figurákkal, mint azt volt szerencsém megtudni.

Az Adventure módban a rajongók nagy örömére egy egész kis falucskát igazgathatunk, kicsit amolyan Animal Crossing stílusban. Kezdve egy saját karakter generálásával, akivel az egész kis települést szabadon bejárhatjuk majd, az alapok elsajátításához pedig talán még egy óra sem kell, könnyen bele lehet jönni. Az összes híres kis figura fellelhető, mint pl. My Melody, Keroppi, Badtz-Maru, Little Twin Stars, Chococat, vagy természetesen maga Hello Kitty. A tündibündi kis lényeknek saját pici házikójuk van, tesznek vesznek, játszanak az utakon, vagy éppen szóba elegyednek veled, ha úgy szeretnéd, talán nem véletlenül hívják Sanrio városkának. Kittytől kapsz a játék elején eligazítást, a polgármestertől kapta ugyanis az utasítást, hogy segítsen az új lakónak. A különböző helyszíneken és társalgások során újabb kalandok nyílnak meg, mindenféle „érdekes" célokkal, melyek noha javarészt igen csak gyermetegek, hozzátartozik a falucska bájához. A mobilodon csekkolhatod majd a feladataidat, számos tanáccsal egyetemben. A játék egyik különlegessége, hogy mind a négy évszak váltakozik benne – innen a címe is –, melyek mindegyike alig 3-3 napot tart az első évben, majd később egyre hosszabbá válnak. A napok azonban igen gyorsan telnek párhuzamosan a küldetéseiddel. Számos aranyos kis kalandocska, valamint feladat vár ránk, ahol úgymond társasági kötöttségeket alakíthatunk ki, azaz folyamatosan ápoljuk kapcsolatunkat a helybéliekkel. Fákat ültethetsz, gyümölcsöket gyűjthetsz, áshatsz, stb., tehát egyszerűen segíthetsz a ház körül. A minijátékok teljesítése során folyamatosan nyílnak meg az új szintek, és habár kezdetben csak besegítünk, sokkal később a lehetőség is adott, hogy saját falut generáljunk, alakítsunk kedvünkre, és persze számos extra bónusz, valamint power-up is jár jutalmul annak, aki alaposan kiveséz minden küldetést. A sok-sok minijáték minden évszakhoz igazodva egyedi, és a legkülönfélébb stílusú. A kis városka és egyben a lakók is folyamatosan változnak ám, ahogy fejlődik karakterünk, és haladunk előre a bájos kis történetben, valamint ahogy váltakoznak az egyes évszakok, így pl. nyáron fagyiznak a barátok, míg tavasszal sokan nagytakarítást végeznek stb.

A sok-sok feladat teljesítése során érméket kapsz, melyeket amúgy más úton is szerezhetsz, majd ezekből vásárolhatsz magadnak új cuccokat boltokban.

Vannak még bájos kis feature-ök a Seasons-ben, mint pl. a színház, ahol többek között jó pár ingame jelenetet is megpillanthatsz, vagy meghallgathatod a játék vidám soundtrackjét. Akad multiplayer mód is minijátékokkal, pl. versenyzős mókák, melyből 30 körülit találni, és jó néhány közülük nem is olyan rossz.

Bevallom nekem tetszett a Hello Kitty Seasons, de csak, mert bájos kis lelkével képes volt megérinteni ártatlan belsőmet, ám a gonosz sötét oldalam már kissé kritikusabb. Nem egy rossz játékrendszer, hiszen Sanrio városkában akad bőven tennivaló, a lakók pedig interaktív módon reagálnak ránk, így hosszú távon sem lesz feltétlenül monoton, és még némi multiplay mókával is párosul. Mégis, legyen bármilyen tündibündi is az egész cumó, nyilván egy picit gyermeteg stílusról van szó, mely legtöbbünknél már az első képsorok után kiütheti a biztosítékot. Főleg kicsiknek tudnám ettől függetlenül – vagy pont ezért – ajánlani, illetve konkrétan Hello Kitty rajongóknak, sőt nekik nem is lenne rossz pl. húsvétra, vagy a legközelebbi babazsúrra.





Krisz

HELLO KITTY SEASONS

3

Kiadó: ***Namco Bandai***
Fejlesztő: ***Sanrio Digital***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Beyond Good & Evil HD

Egy ínyenc fogás újramelegítve

A legjobbkor érkeztél te disznó! – lihegte hálásan Jade. Mivel megmentője valóban egy hízó hízó volt, szavai nem számítottak sértésnek a sertésnek. A lánynak tehát malaca volt. Szüksége is volt a segítségre, mert néhány





perccel korábban megtámadta őt és kis barátait a gonosz DomZ. Hangzása ellenére ez nem egy energiaital, hanem egy idegen faj, akik időről időre háborgatják a békés Hillys bolygó lakóit. Most éppen annál a világítótoronynál csaptak le, ahol Jade rendezgette túlnyomórészt zöld kollekcióból álló gardróbját. Szerencsére hősnőnk bátor családból származott, talán már a dédanyja is DomZ-s üvegekkel pakolta tele a spájz polcait. Így aztán hősiesen küzdött társaiért, de segítség nélkül nem győzhetett volna. Ekkor jelent meg Pey'J, aki egy malac, egyúttal Jade nagybátyja és nevelőapja. Szó szerint kocára tette életét! Végül sikerrel jártak, mindenki megmenekült és Pey'J-ből sem lett sült oldalas. Ám mindez csak egy apró momentum volt ahhoz a kalandhoz képest, ami ezután várt hőseinkre a 2003-ban megjelent játékban…



A bevezetőből talán mindenki számára egyértelmű, hogy a Beyond Good & Evil sztorija nem megtörtént eseményt dolgoz fel. Zöldre rúzsozott lánnyal még csak találkozhatnánk – de egy beszélő mangalicával? Még a disznóvágás reggelén elfogyasztott öt-hat pálinka után sem valószínű. Ez kérem egy igazi mese! Egy magával ragadó kaland, amely szerencsére jóval túlmutat a brazil szappanoperák „Juanita terhes lett, vajon ki a gyerek apja" történetvezetésén. Kezdéskor azonnal az események közepébe csöppenünk: az ellenséges idegenek, egy Alpha Sections nevű katonai szervezet, valamint az IRIS földalatti mozgalom szövevényes kapcsolatán és titkos összeesküvések leleplezésén keresztül haladunk a végkifejlet felé. Egyik pillanatban géplakatos rinocérosz szereli járműveinket reggae zenére, a másikban már déli temperamentumú, spanyolajkú hologram segít a továbbjutásban. A játékmenet receptjéhez sok-sok kalandot, egy kis akciót, ízléses fejtörőket és egy csipetnyi platformelemet használtak fel a fejlesztők, majd mindezt gusztusos grafikával tálalták. Rá is haraptak mindazok az ínyenc gamerek, akik belekóstoltak a BG&E varázslatába. És bár a szakma és a kritikusok is elégedetten csettintettek, a siker mégis elmaradt. Sőt! Megbukott anyagilag.

A Ubisoft boszorkánykonyhája közel 8 év után ismét étlapjára tűzte a játékot az XBLA és a PSN rendszerén keresztül. Lássuk, érdemes-e rendelnünk? A bevált alapanyagokat meghagyták, így a történet és a játékmenet is változatlan maradt. Nem úgy a grafika, amelyet a mai kor ízlésének megfelelően HD minőségre flambíroztak. A Beyond Good & Evil látványvilága ennek köszönhetően sokkal szebb és részletesebb lett. Mégis figyelmeztetnem kell a vizuális gyönyörre éhezőket: a feljavított grafika sem éri el az új fejlesztésű játékokban megszokottakat! Egyetlen apróság van még, amely némi keserű mellékízt kölcsönöz az újramelegített game kóstolása során. Abban reménykedtem, hogy a felújított változatban szinkronhangot kapnak a történet mellékszereplői is. Sajnos nem így történt. Ezúttal is csak szöveges formában olvashatjuk a párbeszédeket, mint az eredetiben. A zene azonban kárpótol minket. Csodás dallamok kísérik a történetet mindig a hangulatnak megfelelően.

Összességében egy elképesztő fantáziával megáldott alkotásról van szó, amit szívből ajánlok minden játékostársamnak, főleg ha annak idején kimaradt. Amennyiben el tudsz merülni az olyan mesékben, ahol a malacok beszélnek és talán csak a bárányok hallgatnak, akkor érdemes belevágnod a kalandba!


Szasa













BEYOND GOOD & EVIL HD

4/5

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Ubisoft*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*



Én kicsi farmom, avagy a tündi-bündi Harvest Moon újabb folytatása, mely szemmel láthatóan igencsak jól érzi magát Nintendo-s vizeken, DS-en meg aztán pláne, de a nagymúltú japán cég asztali konzolján is már a negyedik epizódját tapossa, talán csak egy pici Nintendogs-ot hozzápakolva a Tree of Tranquility-hez. Vissza az otthonos Castanet szigetre, ahol az élet fája lassacskán kiszáradni látszik, az állatkák pedig sorra tűnnek el. A megoldás kulcsa az 5 harangocska meglelése, hogy újra egyensúly lépjen fel, a fa pedig újra életre kapjon. Ám természetesen ez csak hosszas „küzdelem" után érhető el, mindenek előtt szokás szerint a saját farmunk körmére kell nézni. Szerencsére jóhiszeműen adnak nekünk előre 5000 kreditet, amit majd idővel kell csak visszafizetni. Utána a szigeten nézelődünk szét, majd ápolgatjuk a kapcsolatainkat a többiekkel a városban, mely hatalmas szabadságérzetet nyújt, ám egy idő után csöppet fárasztó, hogy a legapróbb hétköznapi teendők esetében is hosszas utakat kell bejárni, de legalább egy fokkal jobb a helyzet, ha már rendelkezünk lovacskával.







A ritmus kissé lassabb az elődhöz képest, már csak a magasabb árak miatt is, így az előrehaladás némileg komótosabban bontakozik ki, úgyhogy ez a rész most nem éppen a türelmetlen kapkodós játékosoknak lett kitalálva. Éppen ezért, aki még csak most ismerkedik a szériával, annak nem biztos, hogy ezzel a résszel kéne kezdenie, hiszen a játék fő sztorivonala is csak lassabban kerül előtérbe. Harvest Moon veteránoknak azonban nagyon is feküdhet a kisebb-nagyobb nehezítés, vagy legalábbis könnyebben veszik a kezdetleges akadályokat, hogy felvegyék a játékmenet nehézkesebb ritmusát.





Ugyanakkor éppen emiatt nem is kecsegtet túl sok újdongással, ugyanis a sziget és a főbb szereplők sem nagyon változtak, így a Tree of Tranquility folytatásaként valahol egy minimálisan bővített expanziónak is tűnhet, ahelyett, hogy igazi újdonságokat vonultatna fel. Egyetlen érdemi haszna azonban mégiscsak van a korábban említett komótosabb játékmenetnek, hogy az egyes napokon több elintéznivalóra marad idő, tehát nem csak a farm körül tevékenykedhetnek, hanem más tennivalóra is marad idő a hatalmas kiterjedésű szigeten. Telnek a hónapok/évszakok, és mégis újra meg újra ugyanazok a feladatok maradnak, de a sorozat rajongói pont ezt szeretik a Harvest Moon-ban. Persze ha nem vagyok annyira szigorú, észrevehetjük, hogy az igazi újítások inkább a részletek mélyebb kidolgozásában rejlenek, pl. farmunk igazgatásában, vagy új ismeretségek kialakításában.

Itt pedig fontos rátérnem, hogy bizony megint csak kulcsfontosságú cél a megfelelő kapcsolatok kiépítése, valamint a családalapítás, ahol majd az egész pereputtyal, azaz a gyerkőcökkel, feleséggel és az egész háziállat brigáddal csatangolhatunk, ha épp úgy tartja kedvünk, úgyhogy családcentrikusok előnyben. Mindez meglepő módon talán még könnyebb, mint az elődök esetében, hiszen sokkal lazábban barátkozhatunk.

Hogy kinek is lehetne igazán ajánlani a Harvest Moon: Animal Parade-t? Igen csak jó kérdés, hiszen szorosan kapcsolódik az elődökhöz, pláne a Tree of Tranquility-hez, de sokan gondolhatják majd, hogy alig mutat fel komolyabb újdonságot, a sorozattal ismerkedők pedig talán túl nehézkesnek találhatják elsőre, persze minden csak azon múlik, hogy hogyan vesszük a kezdeti akadályokat, gondolok itt akár a farmunk fellendítésére. Az igazság tehát valahol a kettő között van, de teljesen elégedett valószínűleg egyik tábor sem lesz. Nagy előny persze a hatalmas játéktér, mely egyben negatívum is a sok-sok bóklászás miatt. A hosszabb napi tökölés azonban megengedi a sziget aktívabb felfedezését. A negatívumokhoz tartoznak a picit zavaró töltési idők, így a türelmesebb játékosok lesznek előnyben, akiket a talán picit uncsibb párbeszédek sem tántorítanak el, ellenben a jó öreg Harvest Moon érzés továbbra is átjön, melyről nagyban tehetnek a kellemes háttérmuzsikák, és a nagyobb kihívás miatt tovább is megmaradhat a motiváció.



Krisz

HARVEST MOON: ANIMAL PARADE

3/4

Kiadó: ***Rising Star***
Fejlesztő: ***Natsume Inc.***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

101-IN-1 SPORTS MEGAMIX











Egyszerűen imádom az ilyen kis extra, budget-kategóriás noname játékokat, gyakorlatilag egy új világot nyitnak meg a sok „uncsi" monoton Need For Speed, Gran Turismo, Call of Duty vagy Fallout nagy kaliberű dömping után. Végre valami, ami annyira pocsék, hogy már jó. 100+1, azaz 101 gyatra minijáték egy helyen, egy igazi béna válogatás, ahol a mennyiség a készítők reményei szerint nemhogy a minőség rovására megy, de életben kívánja tartani a sok esetben még PSOne-on is szégyenszámba menő játékteret. Na de nem vagyok én olyan szőrösszívű ám, és mint mondottam volt, imádok leülni az ilyen bénaságok elé, majd fél óra/egy óra múlva – eleget téve tesztelői kötelességeimnek – a fejemet rázni hangos röhögésemet elfojtva. Mégis, a 101-In-1



már igazi sorozatnak mondható lassan, hiszen handheldeken túl ez a második támadása Wii-n, de most a Nordcurrent és az Atlus vállvetve visszatértek, hogy végső csapást mérjenek a nívólécre. 101 minijáték tehát, egy kőkemény sportválogatás, de a legfaramucibb felhozatallal, amit csak el tudtok képzelni. Van itt ökölvívás, foci, íjászat, mászás stb. de már az elején hangosan röhögtem a zsákbafutáson vagy a „szumó bajnokság" nevetséges kivitelén. Na persze, hogy a karrierünk igazán izgalmassá váljon, nem próbálhatjuk ám csak úgy ki elsőre az összeset, azt előbb egy vállalkozó kedvű sporttársnak mind meg kell nyitnia, és nem is akárhogy, hanem a megfelelő eredmények elérésével. Vagyis hiába a szenvedős ismerkedés akár a furcsán reagáló zsákbafutásra, muszáj rájönnünk a szisztémára, hogy elsők lehessünk, és sorra megnyithassuk a maradék 91 minijátékot.
Néhány példa a már említett címekből: itt kapásból a sokat felhozott zsákbafutás, mikor 4 vállalkozó kedvű atléta ugrándozik egy zsákban a cél felé. Egyszerre kell jó időben felrántani a Wiimote-ot és a nuncsakut. Roppant idegesítő, mert nem reagál mindig úgy, ahogy szeretnénk, egyébiránt jó móka, elsőre, talán még másodikra is. A szumó még ennél is „komolyabb", hogy egészen pontos legyek, inkább még röhejesebb, négy szerencsétlen pixelpaca próbál szerencsétlenkedve ööö, mit is csinálni? Talán csúszkálni, és az irányítót rázva lökdösődni. Pontocska természetesen akkor jár, valahányszor az egyik ellenfél kilökődik, ám idővel persze mindenki visszatér újra meg újra. Említhetem még a lovaglást, ahol mindkét irányítóval hajtom a lovacskát, hogy minél inkább az élre törjek, és ha túlságosan lemaradok, rögtön ki is zárnak.
A poén az, hogy az alacsony nívó ellenére ezek a bénaságok multiban tolva, vagy szimplán szólóban, ám egy közönséggel a fenekünkben, igencsak mókásak tudnak lenni. Öröm az örömben ezúttal, hogy multiban sem elérhetőek a lezárt gammák, és bizony jó kérdés, hogy ki lesz az a megszállott partiképes arc, aki egymagában képes előzőleg mind a maradék 91 minijátékot megnyitni, hogy barátai mindezt ki is élvezhessék arra a kis időre, amíg meg nem kérdezik: „Te figyu, most frankón csak ez f*s van neked Wii-re?". Aztán persze ki tudja, lehet rákattannak páran, és lesz a csapatnak kedvenc versenyszáma.
A fentiekből már talán az is kiderült, hogy ha azt mondom a 101-In-1-nek „funkcionális grafikája" van, akkor én bizony igencsak finoman fogalmaztam, a zenéje pedig olyannyira funkcionális, hogy bevallom a legkevésbé sem rémlik milyen volt. Mégis lehet én vagyok túl szigorú, hiszen nem teljesen használhatatlan a program, és az igazat megvallva, ha szórványosan is, de megtalálható még itt is a Wii-re jellemző hőn szeretett Nintendós dili hangulat. Multiban legalábbis talán megér egy misét a 101 minijáték miatt, „talán", de itt is csak azt tudom mondani, mint a Maci Laci versenytársnál, hogy ha ingyen van, akkor tégy vele próbát. Azzal a különbséggel, hogy Yogi Bear egy egész jó kis árkád cucc lehetne.













Krisz

101-IN-1 SPORTS MEGAMIX

2

Kiadó: ***Atlus***
Fejlesztő: ***Nordcurrent***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

PRINNY 2 ™
◆ Dawn of Operation Panties, Dood! ◆

NEMKINDER PINGUIN!

Még a tavalyelőtti év nyári szezonjában jelent meg a játék különös pingvinekről, akik két késsel hentelik a náci rohamsisakos vaddisznókat, és egyéb elvetemült ellenfeleket, kétdimenziós pályákon. Szerintem kisebbségbe tartozom azáltal, hogy játszottam a Prinny nevezetű szoftverrel, a különösen nehéz játékmenet ugyanis a NAGYON hardcore rétegnek célozta meg a kis pingvinek kalandjait. Én, mivel egy idő után őszhajszálak sokaságát véltem felfedezni fejemen, melyről már így is épp elég hajat téptem ki az ilyen játékok miatt, úgy tettem le a Prinnyt, amikor befejeztem, hogy soha többé nem veszem elő, mert bármennyire is sajnáltam, nem akartam még több idegrohamot. Na persze ki kapta a Prinny 2-t tesztelésre?

A történet, bár rémesen emlékeztet az elsőéhez, de nem hiszem, hogy ez bárkit különösebben zavarna, hisz ez nem éppen egy túl sztoricentrikus cucc. Etna, Netherworld vezetője elveszíti a bugyiját, és azt gyanítja, hogy ellopták, úgyhogy 1000 Prinny pingvint küld alsóneműje felkutatására. Igen, ezt nem most találtam ki, nem vagyok bekokainozva, nem túrtam gombát a disznókkal, komolyan ez a történet. Persze ezt nem is szabad komolyan venni, mivel a széria a Disgaea sorozat egyik mellékága, a pingvinekre koncentráló sztorik inkább számítanak viccnek, mintsem az univerzum komolynak szánt tagjainak.

A Prinny 2: Dawn of Operation Panties, Dood! (A világ leghülyébb címe? Megeshet.) az elöd minden elemével rendelkezik. Újfent 1000 pingvined van, mindegyik egy életet jelent, ha meghal az egyik, jön a másik, ha elfogynak, game over. Ez elsőre nagyon sok életnek tűnhet, de nem az, hiszen a játék továbbra is rettenetesen nehéz. Továbbá kissé túlzottan rövidke, ráadásul az égvilágon semmi újítást nem tartalmaz. Kicsit talán úgy érzem, az amúgy is túl rövid Prinny egy még sokkal jobb játék lett volna, ha ezekkel a pályákkal együtt jelenik meg, mert önmagában egyik rész sem elég hosszú. Persze, ha szeretted az elsőt, ez is tetszeni fog. Miért is ne tetszene, ha teljesen ugyanaz? De én speciel, a harmadik negyedik pálya után ezúttal már kezdtem kicsit beleunni. Bármennyire király oldschool hangulatot sugároz magából a játék, bármilyen eszméletlenül vicces, ebbe kellett volna legalább valami minimális újdonságot csempészni, hiszen ez így kevés. Arról meg aztán nem is beszélve, hogy nem kicsi irányítási problémák adódnak néha (ezek szintén az elöd örökségei), így aztán a nehéz pályák által adódó ideggörcsök tovább fokozódnak. Szerencsére a Boss Fightok talán még a korábbiaknál is sokkal jobbak és szórakoztatóbbak lettek, így aztán gyakran azon kapja magát az ember, hogy csak azért szenvedi végig a pályákat, hogy lássa, ezúttal milyen idióta szörnyeteggel kell megküzdenie.

A grafika a régi, mókás, cuki, rajzolt külső dukál az igazi oldschool élmény érdekében, felejthető 3D-s hátterekkel. Ezzel nincs is semmi baj, ez így néz ki jól, ahogy van, bár nem mondom, néhány csili-vili effekt ráfért volna azért. A zenék szintén kissé feledhetőek, de azért a mércét bőven megütik, a szinkronok pedig egy délelőtti Cartoon Network rajzfilm szintjén mozognak, így aztán biztos nem ez lesz, ami hangok terén megragad bennünk. Már ha egyáltalán bármi lesz, ami megragad, a gyilkos nehézségen kívül, hiszen a Prinny 2 túlzottan ragaszkodott az elődje által felépített alapokhoz, így aztán nem valószínű, hogy hónapok múltán bárki is emlékezni fog rá, hogy egyáltalán milyen volt. Már azon a rétegen belül, akit egyáltalán érdekel, hogy milyen…

rolmanus

PRINNY 2: DAWN OF OP. PANTIES, DOOD!

3

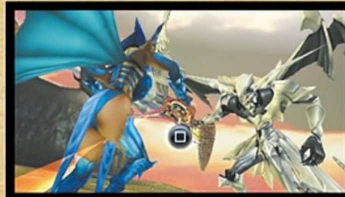
Kiadó: *Nippon Ichi Software*
Fejlesztő: *Nippon Ichi Software*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -



















Monster Hunter: Lite Edition

A Capcom Monster Hunter szériája hatalmas népszerűségnek örvend (elsősorban Japánban), így aztán nem is csoda, hogy már a sokadik olyan RPG-vel találkozunk, ami erősen emlékeztet az említett sorozatra. Ezúttal a Square Enix akar egy szeletet a Capcom tortájából,





így aztán szárnyaik alá vették az Access Games által fejlesztett Lord of Arcana-t. Vajon ez is egy pofátlan utánzat, közepes kivitelezésben, vagy egy igényes iparos munka, amit esetleg többen élvezhetnek, nem csak a megszállott rajongók? Nem mondom el melyik, de nem az utóbbi, az biztos.

A kissé ötlettelen történet szerint egy Arcana nevű követ keresel, ami mágikus erőkkel rendelkezik, és legyőzhetetlenné teszi tulajdonosát. Hogy teljes legyen a „százszor elsütött blabla" összkép, figyelmeztetlek, hogy nem csak te keresed a követ, rengeteg veszedelmes szörnyeteg fogja keresztezni utadat! Az a nagy helyzet, hogy már a történet elkezdése után úgy éreztem kissé, hogy „kitérdekelföldjére" kerültem, a semmilyen sztori után egy még semmilyenebb atmoszférában találtam magam, ami pedig ezután következett, az se sokat javított a dolgokon. Épp a Prinny 2 tesztelése után álltam neki ennek, és annak a nehézsége helyenként igencsak megemelte a vérnyomásomat, de amit ez a cucc művelt velem idegileg, az kész röhej. Folyamatosan olyan idegölő nehézséget produkált, ami már nem kihívás, nem megmérettetés, hanem szimplán unfair.

Eredetiség terén a játék egy fénymásolóval vetekszik, azok, akik már el tudnak boldogulni egy Monster Hunterrel, könnyebben belerázódnak majd a dolgokba, hiszen a mechanika félelmetesen ismerős lesz nekik. Persze ez nem azt jelenti, hogy ők olyan könnyen fognak boldogulni, mert ebben a programban olyan nincs. Ez a nehézség nem ok nélkül került így bele, egyértelmű, hogy nem single player módra van tervezve a szoftver, hiszen akár 4 playeres co-op „mókára" is van lehetőségünk, csakhogy ezt kizárólag ad-hoc tudjuk elérni, azaz csak a közvetlen környezetünkben lévőkkel tudunk játszani, online nem. Eleve nem szoktam érteni, hogy egy hordozható konzolt miért kell egyáltalán bármikor helyhez kötni, nemhogy egy ilyen játék esetében, ami szinte a túléléshez követeli meg a multit, nem csak a szórakozáshoz. Ez azért is idegesítő, mert a játék tutorial módjában teljesen fel vagy szerelve, majd amint az véget ér, mindened elveszíted. Az elején megtapasztalhatod, felfegyverkezve milyen erős lehetsz, és akár ellenfelükre is akadhatnak a szörnyek személyedben, aztán onnantól – kis túlzással persze – harcolj egy bottal csupaszon. Ennek tetejében a játékmenet szörnyen repetitív, feladataid 90%-a annyiból áll, hogy „menj ide, szerezd meg ezt, közben harcolj pártucat szörnnyel". A hamar jelentkező unalmat is egyedül a multi tudja orvosolni érzésem szerint, de hacsak nem egy lakásban élsz játékostársaddal, az egész játékot úgyse fogjátok tudni együtt végigvinni. Technikailag már nincs ennyi problémám a szoftverrel, bár a környezet elég sivár és egyszerű, a karakterek és szörnyek a géphez képest elég jól néznek ki, és a hangok/zenék is színvonalasak lettek.

A Lord of Arcana nem lett jó játék. Azt se mondanám, hogy kifejezetten rossz lenne, de mivel gyakorlatilag egy tucat Monster Hunter játék érhető már el PSP-n, melyek ráadásul nem csak minőségben, de eredetiségben is magasabb színvonalat képviselnek, azt hiszem fölösleges törnötök magatokat az Arcana nevű kavics megkeresésével.

rolmanus

LORD OF ARCANA

2/3

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Access Games***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

DR. KAWASHIMA'S BODY AND BRAIN EXERCISES

DR. KAWASHIMA'S BODY AND BRAIN EXERCISES™

Ryuta Kawashima munkásságát az évek során a videojátékosok is megtapasztalhatták, mely alkotások a Nintendo kézikonzolján látták meg a napvilágot. Természetesen a Brain Training szériára gondolok. A japán származású úriember nevével fémjelzett játékok nagy sikernek örvendnek, mivel a való életben ténylegesen doktori címmel rendelkezik és az emberi aggyal, élettani funkciókkal, idegrendszerrel kapcsolatosan (is) végez kutatásokat. Kiemelten nagy figyelmet szentel emellett olyan programok kidolgozására (nem csak videojátékok formájában) ami fókuszál a kiskorúak észbeli fejlődésére, idősebbeknek a „formában" maradására, és betegeknek a felépülésére. Lehet olvasni ellenben olyan tanulmányt, illetve véleményt is, miszerint ezek a „játékok" csupán az ismétlődő rutinpéldák begyakorlására szolgálnak, így nem tényleges „agyfiatalodást", csupán annak illúzióját keltik, de mivel nem tudjuk mi az igazság, ebben a kérdésben nem is kívánunk állást foglalni. Most a Kinect segítségével az agytorna mellett kisebb részben a testedzésre is rávesz minket (főképp, mert csak azzal irányítható a szoftver), amiben segítségére van egy kis életre kelt, találó nevű villanykörte, „Wattson".

Rögvest az elején megmérik az agyunk becsült életkorát, ami sajnos nem mindig lesz pontos, mivel időre megy, és ha nem jól mozogtunk, az ront az értékelésen, bár lehet (a doktor úr kutatásaiba, annak eredményeibe nem látunk bele) a kettő együttes használata is kimutat egyes dolgokat. A programot persze már ismerjük régebbről (legalábbis az elődeit), az igazi újdonság jelen esetben nyilván a Kinect előnyeinek minél dinamikusabb kihasználása, így értelemszerűen a feladatok is karunk mozgatására épülnek. 5 fő csoportra osztanám őket: számolás, reflex, logika, memória, valamint fizikai, mindegyikből 4-4 példát találtam, de a fő napi felmérésénél sosem tudhatjuk, éppen mely feladatok kerülnek terítékre, és külön szivatós, hogy naponta csak egyszer ugorhatunk „élesben" neki, persze senki nem tiltja meg, hogy bárménynyit gyakoroljunk, de a második nekifutás már nem kerül mentésre. Néhány példát említve, pl. egy 24 órás digitális időpont megadásával kell karunkkal beállítani egy analóg órán a kis és nagy mutatót, vagy karunkkal hidakat képezve kell a háromemeletes autóúton a megfelelő helyre terelni a különböző színű kocsikat (pl. piros kocsit a piros útra). Vagy ott a kapura rúgás, mikor az egyenletből hiányzó helyes számot jelölő focilabdára kell rárúgni (bal vagy jobb), vagy a sok-sok számozott lufit emelkedő sorrendben kipukkasztani satöbbi.

Mindez persze hiába hangzik egyszerűen, mivel összetett mozgáskoordinációt és agymunkát követel, pláne, hogy időre megy, nem is olyan könnyű, mint gondolnánk. Egyszerre pl. akár 7 számot is meg kell jegyeznünk, az idők pedig szorosak.
Mindez igen jó mókának is bizonyulhat, az külön tetszett mikor Bali az egyik kapura rúgásnál izomból telibe kapta a szemetesvödröt… na de azért akad árnyoldala is Kinect mókának, mégpedig a pontatlan érzékelésből adódó hibás válaszok, ami roppant degradáló tud lenni, ha igazán komolyan kívánjuk venni a feladványokat. Például a kisebb, nagyobb, egyenlő válaszadásnál néha túl gyorsan vált a jó vagy rossz válasz után, így van, hogy időnk sincs leengedni a karunkat, de máris betudja azt a következő válasznak. Egyébiránt akár négy játékos is részt vehet felváltva a teszteken, mindenki eredményeit külön tárolja a gép, ha ahhoz egy Xbox profillal lépünk be, mert egyébként vendégként könyvel el.
Az agymunkán túl még némi karrierszaga is lehet a dolognak, ha komolyan veszünk olyan statisztikai opciókat, mint a My Data, Brain Fitness chart stb., ám ez inkább csak a magányos játékosokat hozhatja igazán lázba, ugyanakkor az achievementek megnyitogatása már más kérdés.
A játék alapelve mit sem veszített értékéből, az egyedüli probléma csupán az, hogy nagygépen már nem lehet olyan komolyan venni, mint handhelden, ami persze hozzáállás kérdése is lehet, de sokkal reálisabb megközelítésnek tartom, ha bulijátéknak, sőt inkább afféle vetélkedős programként fogjuk fel a családban, vagy akár egy partin. Így tekintve pedig igazából csak a kisebb pontatlan érzékelési hibák miatt vonhatunk le értékéből.

Krisz

DR. KAWASHIMA'S BODY AND BRAIN EXERCISES

3/4

Kiadó: *Namco Bandai*
Fejlesztő: *Namco*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

MARIO VS. DONKEY KONG

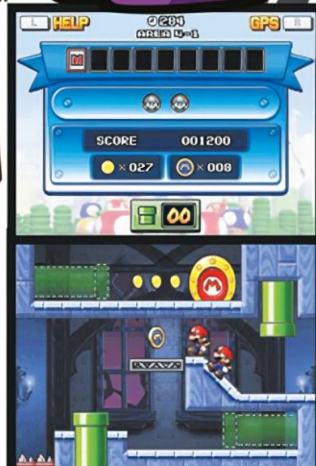
MARIO VS. DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM!

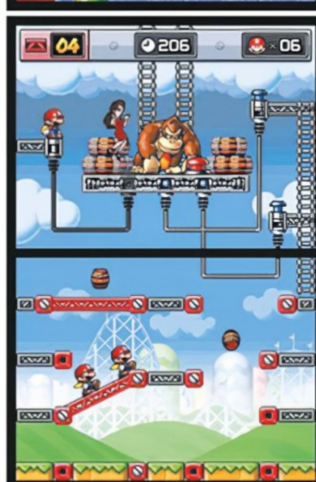


Mario és a magabiztosan masírozó minik esete

A videojáték-ipar egyik legnagyobb rejtélyét minden bizonnyal az a furcsa jelenség képezi, hogy a Mario fő- vagy mellékszereplésével készülő szoftverek – gondolok itt most főként a tradicionálisan borzasztó minőségű spin-offokra – miképp eshetnek kivétel nélkül a jótól a zseniálisig tartó kategóriába. Legyen szó RPG-ről, táblás társasról, gokartversenyről, ereszdelahajamat típusú fighterről, Tetris-klónról vagy éppen sportcuccról (itt azért inogni szokott a léc...), a fejlesztők mindig megtalálják, miképp lehet a világ talán legnépszerűbb játékszereplőjét ismeretlen terepen győzelemre vinni. Pont ez történt a figura karrierjének talán legbizarrabb és legkevésbé ismert kalandjában is (Mario vs. Donkey Kong – 2004, GBA), mely a két hős évtizedekre visszanyúló rivalizálását helyezte ismét előtérbe. A néhol igen kegyetlen fejtörőkkel teletűzdelt platformernek 3, illetve 5 évvel később érkezett még két hasonlóan alulreprezentált folytatása, melyet idén februárban követett a cikk alanyául szolgáló Mini-Land Mayhem.

A roppant épületes történet szerint Pauline (az ős DK játék megmentésre szoruló hölgyeménye) és Mario megnyitják közös élményparkjukat, mely alkalomból az első 100 érdeklődőnek ingyen Pauline akciófigura jár. Donkey persze pont a 101. látogató és ezen annyira bepöccen, hogy hirtelen felindulásból elrabolja a hús-vér modellt. A mindig tettre kész olasz vízvezeték szerelő persze rögtön utána veti magát, ám ahelyett, hogy egy tűzlabdával maga pörkölne oda a makacs majomnak (mondjuk 25, a szakmában töltött év után igazán ráfér egy kis pihenés...), a magáról mintázott kis felhúzós figurákat veti be az előző epizódok, illetve a Lemmings legjobb elemeit egyaránt felvonultató játékon belül. A kényelmes, érintőképernyő centrikus kontrolt használó cuccban nem közvetlenül vehetjük irányításunk alá a miniket, hanem megpöckölésüket követően a helyszíneken található tárgyak manipulációjával terelgethetjük kis klónjainkat a célig. Mindenképpen érdemes nagyjából egyszerre indítani a masírozó apróságokat, mert az első karakter célba érését követően csupán 8 másodperc áll rendelkezésre, hogy a következő delikvens elérjen az ajtóhoz, mielőtt az örökre bezáródna. Az idővel exponenciálisan egyre több új elemmel bővülő pályákon a szimpla túlélés mellett számtalan gyűjtögetnivaló is akad, a betűkártyákkal minijátékokat, míg az érmékkel speciális (és extra nehéz) szinteket nyithatunk meg. Minden világ lezárásában meg kell mérkőznünk a dühös óriásgorillával, és ez most az eddig megszokottakkal ellentétben minijáték helyett a legelső DK stílusát visszaidéző két képernyős őrület formájában történik meg.





A Mario játékok szellemiségéhez hűen a Mario vs. Donkey Kong nehézségi görbéje eleinte a veszélyesen könnyű feladványok felé húz, ám a kaland vége felé már a Professor Layton epizódokon edződöttek is garantáltan megizzadnak majd egy-egy megoldhatatlannak látszó feladat láttán, de szerencsére pont úgy van belőve a rejtvények nehézsége, hogy frusztráltság helyett inkább a „fussunk neki még egyszer" reakciót váltsák ki a játékosokból. A több mint 100 pályát kínáló sztori mellett egy részletes, ám könnyen kezelhető editorban lehetőségünk nyílik saját kihívások készítésére, fellőni őket a netre és persze kipróbálni más felhasználók által készített alkotásokat. A Mini-Land Mayhem-mel a Nintendo sikerrel tökéletesítette az előző részek alapból is remekül működő formuláját, így ha egy hosszú, tartalmas és remek ötletekkel zsúfolt agytornával kezdenéd a tavaszt, ennél jobb ajánlatot nem igen találsz DS-re.





eszgé

MARIO VS. DONKEY KONG

4

Kiadó: *Nintendo*
Fejlesztő: *Nintendo*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

MÉMbör One
avagy, internetes sikertörténetek

„Az internetes mém kifejezés egy neologizmus, mely egy olyan kifejezést vagy fogalmat takar, ami divatszerűen terjed embertől emberig az interneten. Alapjában, az internetes mém egyszerűen egy digitális fájl vagy hiperhivatkozás terjesztése egyik személytől a többiek felé az internet nyújtotta lehetőségekkel. A tartalom gyakran állhat egy szólásból vagy viccből, egy pletykából, egy módosított, vagy módosítatlan képből, egy egész weboldalból, videoklipből, vlogból (video blog) vagy animációból, vagy egy meglepő hírből, sok más egyéb lehetőség mellett. Egy internetes mém maradhat állandó, vagy megváltozhat az idők során, véletlenül, a rá irányuló kommentár, imitációk és paródiák hatására, vagy akár a rá vonatkozó híradások gyűjtésével. Típusai és céljuk lehet az önpromóció, a véletlen hírnév, valamint a megtévesztések, tréfák." – forrás: WikiPedia: Internetes mém



Miután ilyen szépen tisztáztuk a mém fogalmát, most akkor fel is vázolnám mi várható a következő két oldalban. Egy újabb rovattal próbálkozunk, folytatása természetesen a fogadtatásától függ. Az internet hihetetlen népszerűséget (vagy utálatot) gerjeszthet, és immáron jó páran vannak, akik a netnek köszönhetik hírnevüket. Mindnyájuk egy apró dologgal indult, melyből idővel lavina lett, s immáron több millió emberből csalogattak elő érzelmeket. Minden hónapban (remélhetőleg) ilyen sikertörténeteket igyekeznénk bemutatni, melyekkel akár találkozhattatok is, de leginkább a Magyarországon kevésbé ismertek élveznének prioritást nálam (szóval Szalacsi és Polgár Jenő nem lesz). Hogy az írásokat kellőképp élvezhessétek, ajánlom, hogy az adott egyed produktumát, videóját mindig tekintsétek meg a neten, a fokozott hatás érdekében. Ready? Set. Go!

Első alanyunk egy Matt Harding nevezetű fiatalember, aki leginkább viccesen-idétlen, de jellegzetesen egyedi táncáról lett híres, amit világszerte előadott már csodálatosabbnál csodálatosabb helyszíneken. Ha ellátogattok a *where-thehellismatt.com*-ra, az összes videóját megtekinthetitek. Matt videojáték-fejlesztőként tengette életét Ausztráliában, épp befejeztek pár projektet, még az Xbox is kezdeti szakaszban járt. Néhány hónap múltán, miután kiderült, hogy az Xbox-ot leginkább az olyan fiatalok vásárolják (HALO fanok), akik csak lőni, rombolni szeretnek, Matt projektje, ami egy család kedvenc, partijáték lett volna, kútba dőlt. Aztán poénból felvetette a vezetőségnek, hogy csináljanak egy olyan játékot, melyben űrlények jönnek a Földre, és megölnek mindenkit, aki ember (a címe Destroy All Humans lett volna). A vezetőség meg teljesen komolyan rávágta: „Ez az! Ilyet akarunk!" Matt rávilágított, hogy csak vicc volt, és nem akar több évet arra áldozni az életéből, hogy egy gyilkolós-belezős-csimmbumm játékot csináljon, így aztán felmondott.

Fogta az összespórolt pénzét, és elment világot látni, amíg az el nem fogy. Minden helyszínen felvették egymást cimboráival kamerával, emlék gyanánt. Aztán Vietnámban, az egyik útitársa mondta neki, hogy ne csak unalmasan pózoljon már, hanem táncolja el azt a hülye toporzékolós táncát, amivel anno a munkahelyen poénkodott. Miután elfogyott a pénze és hazatért, összepakolta a videóit egybe, és felrakta a blogjára, hogy megmutassa a családjának és haverjainak, hol is járt (ténylegesen csak ezért rakta fel a netre, nem akart brandet építeni, ami van most Where The Hell Is Matt néven). Ez akkoriban történt, mikor a YouTube még nem is létezett. Aztán egyszer csak e-mailek százai, ezrei jelentek meg Matt postafiókjában, mindenki neki írva, hogy mennyire állat a videója. Talkshowkban mutatták be, és igazi mém lett a videóból. Aztán egy rágógumi gyártó cég, a Stride, felke-reste Mattet, hogy szeretnék, ha csinálna még egy vide-ót, melynek költségeit ők állnák, csak a cég logója legyen feltüntetve a vide-óban és ennyi. Nem direkt reklámot akartak, és mivel az előző videóját is több millióan nézték meg, jó ötlet volt Mattet megkeresni, aki rá is bólintott a dologra. Összeállított egy 39 országból álló útitervet, és elindult a második videóját elkészíteni. Az újabb tánci videót megint csak több millióan nézték meg. Bár ekkor már sok komment is érkezett rá, hogy biztos kamu, nem is járt ezeken a helye-ken, vagy, hogy Matt biztos egy milliárdos csemete lehet. Aztán elkészítette a honlapját, ahol ténylegesen lehetett követni épp hol is jár Matt, és aki akart az csatlakozhatott is hozzá. És ezt is láthatjuk a 2008-as, harmadik videójában, hogy már rajongók ezreivel táncol Matt szerte-szét a világban. Feliratkozol a hírlevelére, és ha a te országodban jár Matt, máris kapod az e-mailt tőle. A legcsodálatosabb az egészben,







hogy véletlenül lett az egészből ekkora durranás, valamint a videókból lélegzetelállító helyszíneket csodálhatunk meg (kedvencem: Salar de Uyuni, Bolívia), és időközben még egy mögöttes tartalom is kialakult. Hogy bárhol is jár Matt, lehet szegénység, gazdagság, bármilyen nemzetiségű, vallású lehet az ország, lakói ugyanúgy boldogan táncolnak Mattel, mint bárki. Ezzel köti össze a Föld népességét, mutatván az utópisztikus összetartozást, ez a kicsit mackós testalkatú, toporzékolósan táncoló fiatalember. Sajnos Magyarországon eddig nem járt…

Második sikertörténetünk pedig, egy fiatal hölgyhöz, Justine Ezarik, vagy internetes nevén, iJustine nevéhez fűződik. Ez a roppantul csinos leányzó egy igazi internetes jelenség, aki egy több milliós követői számmal rendelkező vlogger, s Amerikában meglehetősen nagy social media jelenségnek számít, a YouTube egyik legnagyobb sztárja. A csaj egy hatalmas geek, és YouTube csatornáin videojátékokról csinál videokritikákat, vagy egyéb érdekes cuccokat mutat be (pl. fülhallgatós kapucnis pulóver), iPhone alkalmazásokat tesztel, valamint parodizál és életének minden apróbb mozzanatát megörökíti s vlogjára feltölti. (Ja és mondtam már, hogy hűdenagyonjól néz ki?!)





Nellis Airspace, Nevada



Poria, Papua New Guinea



Kjeragbolten, Norway

Salar de Uyuni, Bolivia

Justine, felfedezése előtt, webes graphic designerként és video editorként dolgozott (mondom, hogy geek, s emiatt csinál vérprofi videókat) és szeretett funny videókat készíteni és feltölteni a YouTube-ra. Aztán a „Yahoo! Talent Show-n", ahol a legjobb online videókat keresték, a döntőig menetelt. Ezek után, megalakította iJustine nevű alteregóját, és internetes video-életnaplóba kezdett. Életének minden érdekesebb momentumát megörökítette, mindezt némi humorral, kritikai érzékkel és olykor csajos hülyeségekkel fűszerezve. Aztán megjelent az iPhone (amúgy Justine totál Apple függő-rajongó, sokszor szokott poénkodni Steve Jobsszal, hogy szerelmes belé). Egyszer csak Justine megalkotta a „300 oldalas iPhone számla" című videóját, amiből iszonyat gyorsan lett mém. A videó arról szól, hogy korábban az Apple úgy küldte ki az iPhone tulajoknak a számlát, hogy az tartalmazta az összes SMS-ük, e-mailük, netezésük, stb, szöveges tartalmát és így mindig egy több száz oldalas számlát küldtek ki. A videóban Justine az egyik ilyen számláját mutatja be (végig lapozza), majd a végén hozzáteszi ironikusan, hogy drága Apple, miért nem e-billinggel küldesz ki ilyen számlát, hogy védd az erdőket. A videót szinte az összes nagyobb televíziós csatorna felkapta, valamint az írott (tech) sajtó is, s a YouTube-on tíz nap alatt 2 millióan nézték meg. Innentől Justine jókora ismertségre tett szert, YouTube Channeljeire több százezren iratkoztak fel. Videóiban remekül alkalmazza a social media minden apró trükkjét, átlinkel neki tetsző emberek oldalaira, saját közösségi felületeire, és mivel több millióan követik, amit ő megmutat, az tuti a köztudatba kerül. Nem véletlenül akar mindenki vele reklámoztatni. Olyannyira jól átlátja a közösségi média használati szokásokat, hogy még az Intel is alkalmazta, mint social media stratégiai tanácsadó szakértő. Jelenleg öt YouTube csatornával rendelkezik, mindegyiken más-más témával szokott jelentkezni, mindamellett megtalálható a Facebookon, Twitteren és a DailyBoothon is. (Ez egy olyan közösségi site, ami hasonlóképp működik, mint a Twitter, csak nem 140 karakterrel üzensz, hanem képpel; webkameráddal lősz egy képet magadról és már rakod is ki a Live Feedbe, amire a többi user kommentelhet, akár képpel is – jópofa oldal, próbáljátok ki.) A legsikeresebb YouTube csatornája az iJustine, ahol van egy roppant vicces rovata, az Ask iJ. A fent felsorolt közösségi oldalakon lehet Justine-tól kérdezni, és ő ezeket válaszolja meg poénosan. Ám itt a legelborultabb kérdések szoktak előfordulni, s ezeket Justine kellően szatirikusan, ironikusan, viccesen válaszolja meg; én durva jókat szoktam röhögni. És poén, hogy iJ ténylegesen aktív ezeken a közösségi site-okon, esténként szokott elérhető lenni, s ha sikerül valamivel beröhögtetned, tuti reagálni fog rá (nekem már sikerült csacsognom vele DailyBooth-on).
De Twitteres megjegyzésein is jókat lehet derülni, (említettem, hogy hatalmas gamer a csaj?) pl. „Olyan szépen süt a nap, gyönyörű nap lesz Black Ops-ozni ma!" Ha van kis szabad időd, nézz meg pár videót (a több száz közül) iJustine-tól, s lehet te is rákattansz, mint én!











JediEco

Krisztől

3D a házimoziban

Azt hiszem minden kedves házimozis kolléga egyetért velem, hogy minden korszaknak megvan a maga kis saját aktuális trendi feature-je, mely habár kezdetben még – sokszor High-End – luxusszámba megy, irányzatként minden vállalat – hamar felismerve a benne rejlő lehetőségeket – meglovagolja azt, majd a piac szabályai szerint idővel alapvető szolgáltatássá is válik. Szorítkozzunk most kizárólag a vizuális funkciókra, azaz házimozis újdonságokra, és ugorjunk vissza egy fél évtizedet. Igazi ritkaság számba ment, mikor például megjelent a síkképcsöves TV-ken a PAL progresszív pásztázás, mely habár a jó öreg tradicionális váltottsoros technológiát felülmúlta, jogi perpatvar miatt kontinensünkön csak később terjedt el, és a HD formátumok óta már szinte(!) szükségtelenné is vált. De körülbelül vele egy időben vált egyre népszerűbbé az azóta standard digitális csatlakozónak számító HDMI. Hatalmas ritkaság számba mentek a 360 debütálásának idején az első igazi FULL HD fizikai felbontású panelok, illetve az első 1080p jellel operáló jelfeldolgozó rendszerek, annakidején még méregdrága HDTV-ken. Vannak persze irányvonalak, amik nem feltétlenül válnak olyan sikeressé, mint azt remélnénk. Ott van például a DVD, mely világszintű, és természetesen teljes körű sikert tudhat magáénak, nem úgy mint akár a Blu-ray, mely bár közvetlen vetélytársát, a számítógépes hátterekkel megtámogatott HD-DVD-t végül kiütötte a nyeregből, ellenben mégsem tudhat magának még azóta sem akkora térhódítást, mint azt szeretné a Sony. Hazánkban is drága luxuscikknek számít még, noha a kínálat és a szinkron repertoár legalább már pazar eredményeket mutat, nem volt ez ugyanis mindig így. Aztán említhetném még a LED-et, mely ugyebár valójában nem egy új TV típust, „csupán" LED háttérvilágítású LCD-t jelent, továbbra is luxusáron ár/érték arányt tekintve, egyes kezdeti típusoknál sajnos input lag problémákat is felvetve (kevésbé ismert konkurens innovatív fejlődési vonal plazmáknál a Panasonic NeoPDP panelje), majd végül elérkeztünk 2010 és 2011 luxus feature-jéhez, a 3D-hez.



Maga a térhatású mozi elve sok mindenkinek megmozgatja a fantáziáját, ám az első forradalom még csak véletlenül sem napjainkban, hanem még az előző évszázad közepe felé, majd pedig a '80-as években csúcsosodott ki, ám mindkét korszaknál szépen lassan megbukott. Több mai 3D-s szóvivő azzal magyarázza ezt, hogy annak idején a kezdetleges technológia színelmosódást, fejfájást, és általános rosszullétet eredményezhetett, sőt, akár még hányingert is, de mára mindezt már kiküszöbölték. Az igazság azonban az, és ebben egyre több szakértő is egyetért, hogy mivel az alapelv tulajdonképpen nem változott, ezért az alapvető szimptómák sem tűnhettek el maradéktalanul.

A térhatású képek készítésének elve lényegében maradt a régi, hiszen minden képkockánál külön vesznek fel egyet a bal szemnek, és egyet a jobb szemnek. Ez eredményezi a sztereoszkópikus látásmódot. A technológia mibenléte csupán a két különböző kép megjelenítésének módja. Az 50-es évek óta több különböző módszer is napvilágot látott, ám a mai 3D-s HDTV-kben már kizárólag aktív szemüveget használnak, sőt minden márka saját specifikus szemüveget gyárt a HDTV-jéhez, ám a működési elv ugyanaz. A TV egymást váltva jeleníti meg a bal, majd a jobb szemnek a képkockákat, a szemüveg pedig ezzel összhangban felváltva takarja el a jobb, majd a bal szem számára a képet. Ez a váltott soros technológiához hasonlóan – köszönhetően a szem tehetetlenségének – egy teljes képet eredményez, mely itt most ugyanarról a tárgyról (jelen esetben egy képernyőn az adásról) két különböző perspektívát mutat egyszerre,

és ez térhatás érzetét adja számunkra. Ugyanakkor mindez nem más, mint az agy becsapása, hiszen továbbra is 2D-s képeket nézegetünk, mindössze optikai trükkökkel változtatjuk a fókuszálást (bandzsítunk, mint a játékos 3D ábrás könyveknél), ami nyilván természetellenes az igazi térlátással szemben.
Filmkészítők és a házimozis cégek a 3D-ben látják a jövőt, már csak a kalózkodás minimalizálása miatt is, és a piaca is egyre nagyobb, még ha oly drága luxusnak is számít még. Ugyanakkor forrásnak gyakorlatilag csak pár Blu-ray címből válogathatunk egyelőre (plusz jó néhány játékból), ezeknek az ára is zömmel 7-10 ezer forint körül mozog. Nem beszélve egy szemüveg áráról, mely pl. 30 ezer körül kapható, hiszen alapból csak egy-két darabot szolgáltatnak a készülék mellé.





Ráadásul magának a lejátszónak is 3D képesnek kell lennie, beleértve egy megfelelő HDMI 1.4-es kábelt (persze ez a legkevesebb). Létezik ugyan egy eljárás, mellyel 1080i-re redukálva képes az 1.3-as verzió is a 3D-re, sőt 24 képkockánál is tud két különbözőt képet küldeni, így a frissítésnek köszönhetően a PS3 is képes rá, ám házimozis berkekben közepes megoldásnak tartják egy igazi 3D Blu-ray lejátszóval szemben, noha játékoknál tetszetős.
Egy fontos kérdés lehet, hogy melyik technológia az előnyösebb, plazma vagy LCD. Nos, habár a 3D technológia maga nem különbözik egyik panelnél sem, pusztán a mozgásábrázolást tekintve előnyösebbnek mondják filmeknél a plazmát, mert 3D-ben még inkább előtűnhet az LCD-kre jellemző utánhúzós hiba. Ugyanakkor fontos előny lehet az LCD-k stabil nyugtató képe, mely már alapból 3D-sebb képet eredményezhet, de nyilván mindkét tábornál komoly pozitívum a High-End kategóriás képjavítók megléte, így az elsősorban plazmákra szakosodott Panasonic például csak a csúcsmodelljeibe épít 3D-t, míg a Samsung az alap 50 colos HD-Ready plazmájába is belepakolta már a feature-t 50C490 típusjelzéssel. Utóbbi esetben persze nyilván meggyőzőbb képet nyújt egy 350+ ezres 117 cm-es LED 3D TV (pl. 46C7000), de vele egy áron kapható a 10 centivel nagyobb 50C6900 High-End plazma, és az sem egy utolsó szempont, hogy a fentebb említett 50C490, még ha nem is bővelkedik képjavító funkciókban, szintén 127 centiméterével alig haladja meg a 200 ezres árhatárt. De nem ritkák mind a mai napig a fél-egy milla között mozgó 3DTV-k sem.
Fontos azonban tudni, hogy a szem becsapása nem mindenkinél működik maradéktalanul, hiszen egy percig se felejtsük el, hogy továbbra is 2D-s képeket nézegetünk. A kényszeres szemhúzódás egyébként is mindenkinek fárasztó lehet egy 2-3 órás film esetében, még ha a kép maga látványos is, de szoknia kell a szemnek, ellenben a népesség 5-8 %-a ráadásul nem is képes 3D-s képként érzékelni a technológiával alkotott műsort, noha természetes térlátásuk kiváló. Egy nagyobb részük, mondjuk kevesebb, mint egyharmaduk pedig fokozottabban érzékeli a szimptómákat, mint pl. fejfájás, vagy egyenetlen kép, és ebbe a csoportba tartozom én is. Ennek egyik legfőbb oka, ha nem egyezik a két szemünk látása. Amíg annakidején kontaktlencsét hordtam, a némileg váltakozó dioptriájú szemeimnek gyönyörű stabil képet nyújtott az IMAX dinoszauruszos kalandja. Amióta azonban megműtötték, és már nem kell „segédeszköz", megmaradt a kis dioptriakülönbség, vagyis megmaradt a pici különbség a két szemem között. A vezető szemünk (általában a jobb) persze remekül kiegyenlíti a különbségeket, és makulátlan térlátást ad, ám 3D-s szemüvegnél összeolvad a két kép, és ha picivel különböznek, az bizony instabil egyenetlen képet adhat, mely hosszú távon fárasztó lehet, és idő kell, míg átállunk rá. De a természetellenes szemmozgás egyébként sem feltétlenül nyugtató hosszútávon, senki számára sem. Több tervezet létezik ugyanakkor szemüveg nélküli technológiák bevezetéséről is, ám ez korántsem olyan egyszerű feladat, már csak azért sem, mert ilyenkor figyelembe kell venni a néző tetszőleges helyzetét is a képernyőhöz képest, így amíg azt tervezik, hogy a jelen használatos szemüveges technológiával minden lejátszó és HDTV 3D-Ready lesz a következő évekre, addig esély sincsen új technológiájú megoldás tömeges terjesztésére.



Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Ár: 11.99£



Veszedelmes szörnyeteg az űrből, mindent bekebelező massza, mely egyre csak terjeszkedik, és magába ágyaz mindent, amihez csak hozzáér. Tárgyak, állatok vagy emberek, semmi sincs biztonságban előle, igazi horror-fanok pedig még emlékezhetnek is az '58-as klasszikusra Steve McQueen-nel a főszerepben, mely mai szemmel már csöppet vígjáték kategóriába sorolható. Nekem egyik személyes kedvencem a '88-as remake-je, mely ma már talán nem, de 13 éves fejjel még okozott néhány álmatlan éjszakát. Na de rajzfilmes Blob barátunk egy szolíd kis jószág, aki barátaival egyetemben utazna a bolygóra, és sokkal inkább van nekik okuk tartani az őrült professzortól, minek után lebombázza rakétákkal a brigádot, és elrabolja kis hősünket. Kalandjaink egy laboratóriumban kezdődnek, ahol a pici Blob megindul útján a 2D-s kis ügyességi platformban, különféle logikai fejtörőkkel nehezítve a továbbjutást. Habár kalandunk elején még egy szimpla kémcsőben is elférünk, ahogy haladunk tovább, egyre csak növekszünk, magunkévá téve mindent, ami csak az utunkba kerül. A különböző nyílások megnyitásához konkrét méretet kell elérnünk, a nagyobb objektumok elnyeléséhez pedig szintén megfelelő termettel kell bírnunk, úgyhogy ügyesen ki kell sakkozni a könnyedén befalható táplálék gyanánt szolgáló cuccokhoz vezető utat, miközben vigyázunk a különböző veszélyekre, pl. tüzes szikrákra. A befalt hulladékok később lövedékként is hasznunkra válhatnak különböző akadályok megsemmisítésére, és bossharcok közben is fontos használati eszközzel bírnak. Habár maga a játékmenet kissé talán monotonnak tűnhet, egyhangúvá már csak azért sem válhat, mert a kis Blob folyamatos növekedésével az újabbnál újabb kihívással kecsegtető pályák is sorra változnak, de végül barátunk is felfalja az egész bolygót alig néhány hosszú óra alatt. Mókás feature lehet ellenben a kooperatív mód beiktatása, vásárlását azonban csak akkor ajánlanám, ha az érdeklődés a hosszas demó után is fennmarad.













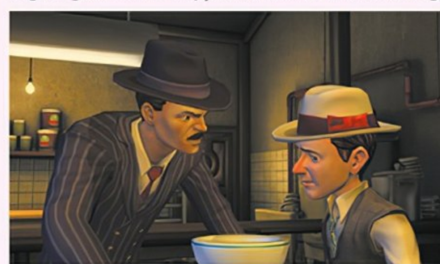
Ár: 13.99£



Igen, végre! Mindig könnybe lábad a szemem, mikor egy favorit témámat előtúrják a hátsó raktárból, és végre egy méltóan tisztességes alkotást gyúrnak össze hozzá, hiszen a '80-as évek mozisikerei között kétségkívül az egyik legnagyobb nyomot hagyta bennünk Robert Zemeckis mesterműve. A kölyökképű Michael J. Fox aka Marty McFly és a dilinyós Dr. Emett Brown - röviden csak „Doki" – kalandjai a téridő-kontinuumban a legendás Delorean-nel, és az áhított 88 mérföld per órával. A kalandok az első részben látottakhoz hasonlóan kezdődnek, Doki bemutatja Marty-nak az időgépet, ám a dolgok kissé bonyolódnak, mikor az nem érkezik meg próbaútjáról egy perccel később. Mindez persze csak egy rémálom volt, ám szórakozott professzorunknak valóban hónapok óta nyoma veszett, majd mikor már kiárusítanák a laboratóriumból a cuccait, a DeLorean előkerül Einstein-nel, a kutyussal az ülésen. Marty hamar összerakja a kocsiban talált nyomokból a szálakat, miszerint 1931-ben tűnt el a Doki, és máris segítségére indul, amire már csak azért is szüksége lesz, mert időközben rács mögé került. A szesztilalom idején Hill Valley-ben pedig a fiatalkori Doki lesz majd segítségünkre. Ha alapjaiban nem is feltétlenül egy korszakalkotó kalandjáték, mégis az első pillanatoktól kezdve megfog mindenkit, aki kicsit is szereti a Vissza a jövőbe trilógiát. Egészen pontosan 5 különálló fejezetre bontották a filmtől kissé eltérő, mégis ahhoz szorosan kapcsolódó, de sok-sok ötletes mellékszálat felsorakoztató adaptációt, mely nem csak hozza a film hangulatát, de sajátos egyedi humorral is kecsegtet. Rengeteg ismert szereplő, ismerős Alan Silvestri muzsikák és helyszínek, minden amitől csak elérzékenyülhetnek a trilógia szerelmesei. Kreatív és változatos kalandjáték, sok-sok logikai fejtörővel és fordulattal, némi apró hibával ugyan (pl. Marty irányítása szűkebb tereken), de garantáltan élvezni fogjuk a röpke fél a nap alatt végigtolható első epizód minden percét.













Ár: 7.99£



Mi lenne, ha mixelnénk a Halo-t, Super Metroidot, Yoshi's Island-et, és még egy sor további címet… tette fel magának a kérdést az Explodemon designer vezetője, majd megalkotta az alábbi pörgős Jump and Run-t, melyben végigrohanunk a pályán és folyamatosan csak bombákat eresztgetünk, ám sejtésem szerint talán még egy kis Mega Man-t is sikerült belecsempészni.



Nibia bolygójának sorsa veszélyben forog a gonosz Vortex harcosok inváziója miatt, így Explodemon-on a sor, hogy felvegye a kesztyűt velük szemben, és megmentse a világot. Gameplay terén nem lett túlbonyolítva az akció, hiszen az ugráson és eszement rohangáláson túl minden más az ügyességünkön múlik, hiszen az egyetlen extra funkciónk a sok-sok robbantás, melyet hősünk meg sem érez, ám minden mást elpusztít maga körül, nem véletlenül aggódnak a tudósok, hogy a megmentőből könnyedén pusztító veszedelem is válhat. Noha maga az alapelv relatíve szimpla: ugrás, rohanás, és robbantás, majd a pálya adottságaitól függően egyre különlegesebb megoldásokkal találkozhatunk, és az egyre színesebb mozgásrepertoárunk is a szimpla alapképességekre épül, mint akár a Metroid-ból már jól ismert duplaugrás. A továbbjutás lényege a különböző kapcsolók aktiválásán múlik, ellenségeknél pedig a kifinomult reflex, valamint a jól eltalált időzítés dominál. Optikailag stílusához mérten teljesít a játék, a pörgős gameplay hangulatához pedig nagyban hozzájárulnak az elektromos játékzenék, jól eltalálva a tipikus retro hangulatot, azok számára akiknek a zsánere az intenzív '90-es évekbeli Jump and Run stílus, mely kezelésre is kellemesen dinamikus, ha egyszer ráéreztünk az ízére. Egy idő után talán monotonná is válhat ugyanakkor a sok-sok kényszerű robbantgatás, de 8 fontos ára mellett még ezt is el lehet nézni neki.











Ár: 11.99£ / 1200 MS Pont



Árkád körökben szerencsére nem olyan ritka esemény, hogy igazán egyedi, már-már bájosan beteges ötletekkel állnak elő a fejlesztők, hasonszőrű próbálkozásoknál pedig újra és újra átértékelődik bennem az árkádcímek létjogosultságának mértéke, természetesen egyre pozitívabb oldalra döntve a mérleget. Ki ne emlékezne akár gyermekkorából, akár turistaárusok polcain népszerű egymásba rakható orosz Matrjoska babákra. Na de hogy kalandjátékot kreáljanak belőle? Mindezt a XX. század eleji némafilmek stílusára hajazva? Beteges bizony, de szerelem első látásra. Főszereplőnk az aprócska Charlie Blackmore, aki testvérei megmentésére indul, miután a család adósságát követelő gonosz báró rabszolgamunkára kényszerítette őket, ráadásul a pénzt kereső apukának is már hosszú hetek óta nyoma veszett. A kicsi Charlie tehát világot lát, ki a meleg biztonságos családi fészekből, az ipari forradalom idején, ahol gőzmozdonyok tömítik a zsúfolt pályaudvart, gőzhajók szelik a vizeket, és zeppelinek uralják az eget. A szerényebb visszhangú cím pedig a játékmenet alapját képező lehetőségünkben rejlik, miszerint mások bőrébe huppanhatunk, és átvehetjük speciális képességüket. Ez a gyakorlatban úgy kivitelezhető, hogy a nálunk eggyel nagyobb babába ugrunk hátulról megközelítve, azaz egy 4-es méretű irányításához előzőleg két másikba is bele kell ugranunk. Speckók egész sora nyílik meg a vicces, ám haszontalan teaszürcsölgetéstől kezdve, a részben hasznos rágógumi durrantgatáson át, egészen a műszerész technikai képességeig. Mindig az adott szituációhoz és logikai feladványhoz mérten persze, melyhez nem csak több megoldás társul, de számos segítséget is nyújt nekünk a játék, ha megköveteljük. Szintén csak egy fél napos móka, és ha szigorúan csak a sztorivonalhoz ragaszkodsz, akkor talán még annyi sem, egy próbát mégis mindenképp megér, mert hangulatban nagyon találó, humoros kis játék.















Ár: 6.29£ / 800 MS Pont



A Microbot egy igen érdekes alapkoncepcióra épülő klasszikus shooter game, ami attól igazán különleges, hogy egy emberi testben játszódik. A történet szerint egy orvostechnikai cég, a MicroHexon kifejlesztett egy olyan miniatűr méretű robotot, ami az ember szervezetébe kerülve képes felvenni a harcot az ott található baktériumokkal, fertőzésekkel. A játékos egy ilyen, negyedik generációs Microbotot irányít – ami a legújabb és legmodernebb konstrukció –, azonban nem csak a gonosz vírusokkal kell felvennünk a harcot, de a szervezetben rekedt, elromlott előző generációs Microbotok fenyegetésével is számolnunk kell.



A játék összesen négy nagyobb testi zónából, azokon belül 5-5 pályából áll, melyek mindegyike egyedi kinézettel és sajátságos ellenfelekkel rendelkezik. Microbotunk több pontjára is csatlakoztathatunk különböző tulajdonságokkal bíró, fejleszthető fegyvereket, melyekből húsznál is többet találhatunk a játékban. Ellenfeleink sokrétűek, akadnak kisebb kórokozók, melyeket könnyen legyűrhetünk, de találkozunk majd nagyobb példányokkal is, melyek ellen alaposan fel kell kötnünk a gatyeszt. Sőt, nem csak az élősködők jelentenek veszélyt, de a pályákon található vérplazmák és egyéb tereptárgyak is akadályozhatják előrehaladásunkat – különösen akkor, ha valami nagyon nagy üldöz minket…





Pozitívum, hogy egy jó barátunkkal karöltve is belevethetjük magunkat a kalandba, ráadásul ketten akár offline is csapathatjuk a játékot. A Campaign mellett a Microbot egy Challenge módot is kínál, aminek lényege, hogy minél tovább túléljük a hordákban ránk támadó ellenfelek garmadáját.

Aki szereti a shooter gamékat és bejön neki a játék alapötlete, az mindenképp szerezze be a Microbotot, akinek viszont szüksége lenne egy megerősítésre, nyugodtan töltse le a demót és tegyen vele egy próbát!





XBOX LIVE arcade

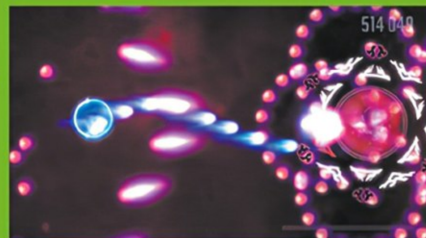
Zumics

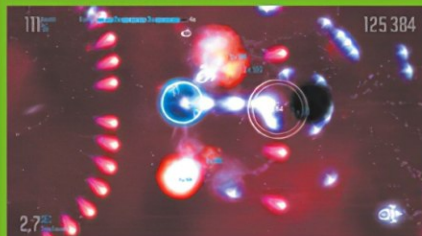
Ár: 800 MS Pont



A Zeit 2 a Microbothoz hasonlóan szintén egy klasszikus balról jobbra haladó shoot'em up, de a játék mechanikája már korántsem annyira tradicionális, mint az emberi szervezetben játszódó társáé. A kulcsszó: időmanipuláció. Elsőre talán furának is tűnhet az idő, mint tényező variálása egy ilyen stílusnál, de engedjétek meg, hogy bővebben kifejtsem mitől egyedi a Zeit 2. Nem egyszerűen arról van szó, hogy ha elrontottunk egy részt, akkor szépen visszatekerjük az időt és megpróbáljuk jobban teljesíteni azt. Nem, ettől jóval komolyabb lehetőségek rejlenek az opcióban, mivel a már kilőtt lövedékeink nem tűnnek el, ezért megtehetjük például azt, hogy folyamatos tüzelés mellett a képernyő felső részéből az idő manipuláció segítségével átkerüljünk az alsóba úgy, hogy az egész pályát beterítsük lövedékeinkkel. Hogy lehetséges ez? Úgy, hogy nem konkrétam megváltoztatjuk az eseményeket, hanem inkább egy párhuzamos idősíkba ugrunk, ahol még látszanak a korábbi történések – láthatjuk korábbi önnön valónkat, az ellenfeleket, a kilőtt mannát, egyszóval mindent, csak mi magunk már egy másik pozícióban vagyunk.







További érdekesség, hogy minden egyes kieresztett golyótól csökken az életerőnk, ezért igencsak oda kell figyelnünk, hogy ne tüzeljünk őrült módjára. Természetesen, ha leszedünk egy ellent, úgy visszanyerünk némi powert, de azért csak okosan!

A kampány mellett a játék még további 6 módozatot kínál, melyek a következők: Score Attack, Survival, Wave, Time Limit és Tactics. Ebből kifolyólag a szavatossággal aligha akadhat problémánk, a vásárlás melletti mérleg nyelvének billenését leginkább az fogja tehát befolyásolni, kihez mennyire áll közel ez a műfaj, illetve kinek jön be az innovatív időmanipulálós játékmenet.



XBOX LIVE arcade

Zumics

Ár: 7.99£ / 800 MS Pont



Ebben a platformer stílusú játékban két vidám robottal kerülhetünk közelebbi barátságba (Mar-T és Chip), akik a véletlennek köszönhetően egy, a Krofaxok által lakott idegen bolygón rekednek. Ezen organizmus azonban sajnos nem igazán fogadja tárt karokkal a két betolakodót, így hőseink minél hamarabb szeretnék elhagyni ezt a barátságtalan planétát. Igen ám, de a hajó amivel érkeztek sajnos több ponton is súlyos károsodást szenvedett, melyek új alkatrészek beszerzését teszik nélkülözhetetlenné. Szerencsére Con-Rad, az űrhajó fejlett központi számítógépe pontosan tudja, mire van szükség, és azt is kristálytisztán látja mit honnan lehet beszerezni. A mi feladatunk lesz tehát, hogy robotkáink segítségével összegyűjtsük a szükséges cuccokat, újjáépítsük a hajót és elhúzzunk erről a gonosz bolygóról.



A játék a hagyományos műfaji sajátosságokkal operál, ebből kifolyólag semmi extrát ne várjunk tőle. Persze minden a helyén van, az árához képest megfelelően néz ki, kellően tartalmas és a neves szinkronszínészeknek hála, audio fronton is okés, de sajnos nincs benne semmi plusz, ami igazán felejthetetlenné tenné. A játékmenet a szokásos mászkáláson és gyűjtögetésen túl tartogat logikai és ügyességi feladatokat is, de ezek mindegyike viszonylag könnyen és egyszerűen abszolválható, illetve nem olyan mértékben fordulnak elő, hogy felborítsák a játék harmonikus egyensúlyát. Negatívumként egyedül a fix, helyenként eléggé idegesítő kamerát említeném meg, ami rendre a legrosszabbkor még beragadni is képes…



Szerencsére mostanában egyre több játékot nyomhatunk barátainkkal közösen, akár lokális gépen is – ez alól a Spare Parts sem kivétel, ugyanis kooperatív módozatban egy spanunkkal közösen is elmerülhetünk az alkatrész gyűjtögetésben, ilyenkor az egyik játékos Mar-T-t, a másik pedig Chip-et irányíthatja. A műfaj szerelmeseinek ajánlott darab!





Zumics

Ár: 11.99£ / 1200 MS Pont



A BCR2 a 2008-ban megjelent BC: Rearmed szekvenciális folytatása, ami pedig az 1988-as eredeti rész újragondolt remake-je. Bár az XBLA-ra és PSN-re felkúszó Rearmed célja csupán annyi lett volna, hogy népszerűsítse az akkortájt megjelenő nagygépes epizódot, ő mindenki meglepetésére lazán túlteljesítette az elvárásokat és sikeresebbé vált még dobozos társánál is. Éppen ezért a Capcom már nem látott fantáziát a gyenge eladásokat produkált HD-s Bionic Commando folytatásában, inkább a Rearmed vonalat erősítve megjelentette a második részt, melynek eseményei néhány évvel az elõd után játszódnak.



A történet szerint egy diktátor uralmát kell megdöntenünk, aki a Papagayan szigetekről irányítja gonosz ténykedéseit Nathan szervezete, az FSA és a világ ellen. Buebaker az FSA ezredese elindul, hogy felkutassa a személyt, aki az egész háttérében áll, csakhogy röviddel a szigetre érkezése után nyoma vész. A szervezet reagálva az eseményekre 5 bionikust küld a parancsnok felkutatására, akik közt természetesen ott van főhősünk, Nathan Spencer is!





Ezen a ponton kapcsolódunk be a sztoriba, s kapjuk meg az irányítást ami – ha nem játszottunk az előddel – igényel némi ismerkedést. A game műfaja klasszikus oldalt-srcollozós akció megbolondítva némi platformer esszenciával. Képi világát tekintve erős hasonlóságot mutat két és fél évvel ezelőtti társához, ám ezúttal jóval több és érdekesebb lokációk várnak minket, mint korábban. Azonban nem csak a helyszínek száma nőtt, ezúttal játékmódból is több van, sajnos az élmény viszont már nem az igazi: Rajongóknak azt mondom kötelező, de a többiek inkább próbálják ki vásárlás előtt!





XBOX LIVE arcade





Gondolom a huszonpár éven felüliek már a játék címének elolvasása után könnybe lábadt szemmel gondolnak vissza a kilencvenes évekre, azon belül is a virágkorukat élő játéktermekre és az ott vibráló utánozhatatlan hangulatra. Ebben az időszakban élte aranykorát az SNK King of Fighters sorozata is, mely érdekes módon mixelte egybe az exkluzív szereplőket az anyacég más megjelenéseiből (Art of Fighting, Fatal Fury, Ikari Warriors) ismert arcokkal, és bár a mai napig jelennek meg új részek a franchise-ban (Japánban most tartanak a 13. epizódnál), a régi sikert érthető módon már igen nehéz megismételni a megváltozott vásárlói igények szerint működő piacon. Ha ezt kombináljuk a nosztalgia faktorban rejlő anyagi lehetőségekkel, a most tesztelendő gyűjteményes kiadás megjelenésének ténye nem tűnik különösebben meglepőnek.



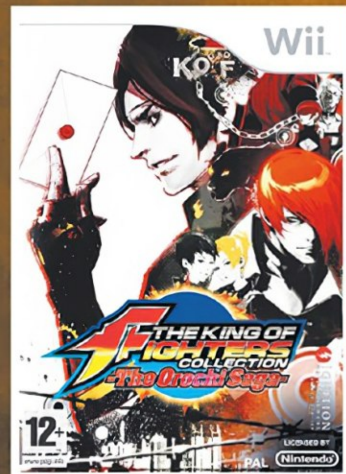
A 2008 októberében PS2-n debütáló, majd egy hónappal később Wii-re áthajított The King of Fighters Collection – The Orochi Saga a '94 és '98 között megjelent részeket tartalmazza az árkádokban megszokott formában, némi extra tartalommal nyakon öntve. A szégyenletesen fos bevezető videót követően bemutatkozó főmenü egy az iránygombokkal vezérelhető tárcsára helyezi el a játékokat, illetve egyéb lehetőségeket, mely segítségével elvileg gyorsan elérhető minden... meg rohadt jól is néz ki nem mellesleg (ez lehetett valószínűleg az elsődleges cél). Szimpatikus módon mindegyik rész esetében a mélyvízbe ugrás előtt lehetőség van tetszőleges idő eltöltésére a gyakorlópályán, a bennünk rejlő harcos képességeinek csiszolására. Itt minden szereplőhöz lehívható egy részletes mozgáslista, melyben a támadásokat szépen le is lehet demóztatni a géppel, ami nyilván sokkal egyszerűbb módja a tanulásnak, mintha a gépkönyvből kéne kibogarászni a gombkombinációkat.





Miután mindenki tisztába került az alapokkal és megtalálta a kedvenc karakterét, vessük bele magunkat a válogatás fő attrakcióját jelképező játékokba, pár mondatban összefoglalva az egyes részek jellegzetességeit. A '94-es epizód minden szempontból a leggyengébb, a sorozatra jellemző 3 vs. 3 emberes összecsapásokhoz nem lehet szabadon választani a figurákat, hanem előre összeállított csapatokból kell kiválasztani egyet. Ez gyakorlatban olyan 90%-os valószínűséggel azt jelenti, hogy ha a kedvenc karaktereddel akarsz játszani, kapsz hozzá legalább egy olyat is, aki unszimpatikus/béna/unszimpatikusbéna.
A '95-ös változatban már kicsit jobb a helyzet, ugyanis innentől kezdve szabadon lehet összeállítani a csapatokat, de véleményem szerint a KoF '96-tól válik igazán élvezetessé a játékmenet, hiszen eddigre forrta ki magát a harcrendszer és váltak szebbé a figurák és hátterek/igazán folyamatossá a mozdulatok. '97-ben megcsapta az SNK csapatát a valóságshow hangulat, a harcokat folyamatosan közvetíti a televízió, a pályák hátterében elhelyezett kis képernyőkön végig futnak az infók és más játékosok meccsei. Itt debütált a nagyonszpesöl támadások elsütésének új rendszere is, ám az oldschool fanok miatt megvan a lehetőség a régi jól megszokott stílus használatára is.
Végül a csapat legfiatalabb tagjában nagyjából minden benne van, ami miatt szeretni lehet a szériát, itt a legszélesebb a karakterkínálat, leginkább kézre álló az irányítás és legkidolgozottabb a grafika. Bónuszként helyet kapott egy Challenge szekció is, ahol speciális szabályrendszerű meccsek megnyerésével kábé egy tonnányi extra anyag (képek, artwork, szkeccsek, zenék, remixek) nyitható meg.

Az emuláció közel tökéletes, sőt a PS2 változatot sújtó nevetségesen hosszúra nyúló töltési időket is lefaragták, így végre már nem kell a menetek között 10-15 másodperceket malmozni. Néhány sound glitch és pillanatnyi belassulás azért nagyon ritkán előfordulhat, de amint említettem szerencsére nem ez a jellemző. Az egyetlen negatívumot az irányítás hordozza magában, mert bár több konfigurációs lehetőséget is felajánl a program, sem a vízszintesen tartott Wiimote-os (kevés gomb), se a Nunchuk-kal kiegészített (kényelmetlen elrendezés) verzió nem működik igazán jól, így aki komolyabban szeretne foglalkozni az anyaggal, kénytelen lesz beruházni egy Classic kontrollerre is (vagy kettőre, ha multiban akarjátok nyomni). Azonban még az esetleges plusz költséggel együtt is bőven érdemes beruházni az Orochi Saga-ra, hiszen öt egészen kiváló játékot kapunk rengeteg extrával, és minden igényt kielégítően ízléses tálalással. Részemről ezek után nem kérdéses, hogy a Samurai Showdown Anthology lesz a következő állomás, és ha az is legalább ilyen jól sikerült, lehet nem a KofC lesz az utolsó SNK kompiláció, amivel ezen rovat hasábjain találkozhattok...



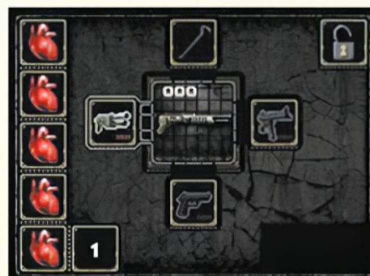


The King of Fighters Collection: The Orochi Saga
(SNK Playmore / Ignition Entertainment)

DEAD'N'FURIOUS

Ha létezik valóban hiánypótló alkotás az immár átláthatatlanul sok címet magába foglaló Nintendo DS könyvtárban, az a Dead 'n' Furious (Amerikában a még banálisabb Touch the Dead névre hallgat). Már alapból a horror zsáner elemeinek használata is kellően ritka ezen a platformon, ám ha hozzávesszük a választott stílust (rail shooter) könnyen rájöhetünk, hogy vizsgálatunk alanya egy olyan elit klub elnöke, melynek csupán egyetlen tagja van. Pedig a cuccban minden megvan, ami egy igazi agyeldobós mókához kell: bárgyú sztori, a PS1 kezdeti 3D-s szárnypróbálgatásaira hajazó „pompás" grafika, klausztrofóbiát előidéző helyszín és zombik. Sok zombi. Rengeteg zombi...

Bár igazából az égvilágon semmi szerepe nincs, térjünk ki a történetre egy mondat elejéig, szóval van ez a Rob Steiner, akit elítélnek gyilkosságért, de persze ártatlanul (külön vicc kategória, hogy ezen háttér információ csak a bookletből derül ki, mivel az intro pár darab egymás után beúszó rajzolt állóképből áll), de amikor szállítanák át a végleges „otthonába", valami furcsa történik. Kinyílik a cella ajtaja és hősünk megragadván a lehetőséget menekülőre fogja a dolgot, de jajj az épületet elárasztották az élőhalottak, ezért ömm... ki kell nyírnia mindet, különben soha nem bizonyíthatja be ártatlanságát. Mert meghal. Bár a rail shooterek sohasem a fondorlatos cselekményükről voltak híresek, ennyire puritán körítést még életemben nem láttam, de így legalább a játékos fantáziájára van bízva, hogy kitöltse az üres foltokat, szóval ha így nézzük egy a LittleBigPlanethez mérhetően kreatív alkotással állunk szemben. De nem minden a sztori, onnantól kezdve hogy megtaláljuk az első kifogyhatatlan tárú pisztolyt özönleni fognak ránk a vérengző zombik, akik ellen természetesen a pontos végtag és fejlövések működnek a leghatékonyabban. Namármost először a House of The Dead Overkillből megmaradt habitussal estem neki a felém szédelgő ellenfelek irtásának, ám az ott kiválóan alkalmazható módszerrel (2-3 villámgyors lövés a fej irányába) már az első pályán sikerült nullára redukálnom a HP szintem. Némi taktikai kísérletezést követően sikerült rájönnöm, hogy a műfaj pörgős mivoltát meghazudtoló módon itt közepes tempójú, szelíd de határozott mozdulatokkal érdemes osztani a lövéseket, mintha mondjuk a Professor Layton egyik logikai feladatában számolgatnád a körtéket. Egyszerűnek azonban így sem nevezném a továbbjutást, hiszen a game valami veszélyesen nehézre sikerült, kezdéshez összesen négy élet jár, és ha abból kifutsz, töltheted vissza a legutolsó automatikus mentést és nekifuthatsz még egyszer az adott szintnek ugyanakkora energiával, mint amikor odaértél... Az élőhalottak ráadásul roppant szívósak, már az alaptípusokat se igen lehet egy golyóval kivégezni, az újratöltés kifejezetten macerás (a tácsscskrínen kell manuálisan belegyömöszölni a töltényeket a tárba), később pedig szinte kivétel nélkül nagyobb csoportokban támadnak az ellenfelek. Túlélésre csupán akkor van valami vékony kis esély, ha pontosan tudod hol, mikor és mennyi Michael Jackson módra ringatózó zombi akar majd scriptelten az életedre törni. Az előrejutás kulcsa tehát a gyakorlás, gyakorlás és még egy kis gyakorlás, emiatt garantáltan nem fog senki egy óra alatt végigfutni a cuccon, ami egyébként a játéktermi gyökerekkel rendelkező railshooterek talán legnagyobb hibáját szokta jelenteni. Némi segítséget nyújtanak a pályákon elszórt tárgyak, melyek a felvehető fegyvereket turbózzák vagy nagyon ritkán az életerőt töltik vissza. Opponensből bár viszonylag sok fajta van, zömében ugyanannak a karaktertípusnak a variációival lehet találkozni újra és újra, de azért a saját fejét lövedékként használó példányok kifejezetten jópofák. Grafikailag a cucc több generációs lemaradásban van, valamint a hangszekció is nagyjából kimerül a különféle hörgések prezentációjában, ám mivel ezen hiányosságok csak fokozzák a játék trash jellegét, kegyetlenség volna hibaként felróni őket. Meg hát egyébként is, ha hordozható zombis lövöldét keresel nincs igazán sok választásod, így a Dead 'n' Furious magányos csúcstartóként magabiztosan ülhet véres testrészekből tákolt trónján.



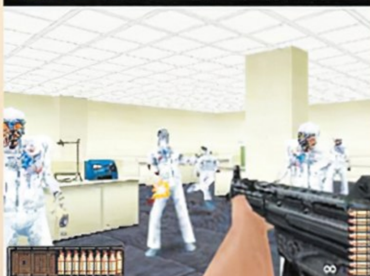
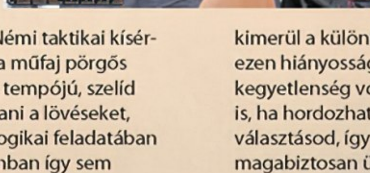






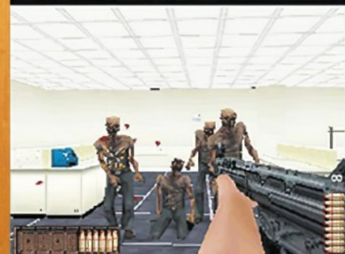
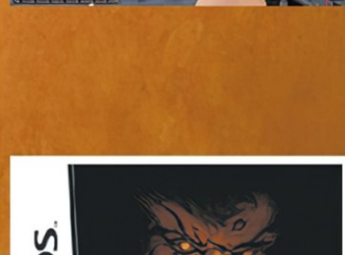
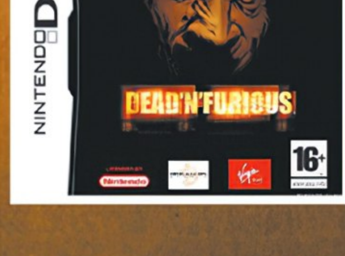








eszgé

Dead 'n' Furious
(Dream On Studio / Virgin Interactive)

Szollár Gergővel

Zöld darázs

Green Hornet

Amennyiben valaki egy hajszállal komolyabban érdeklődik a mozgóképművészet iránt, mint hogy „fúúú de jó Jessica Alba feneke", előbb utóbb biztosan belefut a műfaji, illetve szerzői filmek kérdéskörébe. Nagyon leegyszerűsítve a dolgokat a műfaji film során az adott rendező egy jól körülhatárolható stílussal/cselekménnyel bíró zsáner (akció, dráma, horror, vígjáték stb.) dogmarendszerének veti maga alá művét, a szerzői alkotásoknál viszont a direktor önálló látásmódjának megfelelően torzul a választott műfaj, de az sem ritka, hogy a szárnyaló fantázia eredményeképpen több (egymástól akár kifejezetten távol álló) stílusba belecsippentő, nehezen behatárolható darabok születnek. Így az alapok tisztázása után már senki nem fog bután nézni, amikor kijelentem: Michel Gondry szerzői filmes. Sőt, szerzői videoklipes (ha létezik egyáltalán ilyen), hiszen az általa rendezett többnyire egy szimpla, de zseniális ötletre épülő promók sokszor legalább akkora pop-kulturális hatással bírnak, mint az előadó zenéje (lásd még: White Stripes és a „legós" videó). Nem meglepő tehát, hogy amikor Gondry a képdobozt széles vászonra cserélte, ott egész egyszerűen varázslatos dolgok történtek.
Az Egy makulátlan elme örök ragyogása, illetve az Álom tudománya c. művek betagozódás helyett egy olyan saját világot alkottak, ahol semmi sem lehetetlen és tökéletesen természetes dolog, ha valaki a valóság helyett az álmaiban vagy saját képzeletében barangol naphosszat. A klipes múltnak hála mindkét film roppant friss és fiatalos nyelvezettel bír, melyben ugyanúgy helyet kap a múlt különböző rétegeibe való dinamikus ugrándozás, mint a papírmasés stop motion betétek. A 2008-as Tekerd vissza haver zseniálisan abszurd alapötletének a játékidő háromnegyedénél történő kifulladása után bedobott zavaróan szentimentális és oda nem illő lezárás már sejtette, hogy MG Hollywood irányába fordult, de arra, hogy a következő projekt egy rendhagyó szuperhősfilm lesz, valószínűleg senki sem számított.



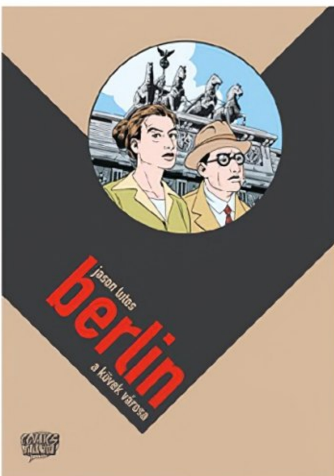
Zöld darázs (Green Hornet)
Műfaj: *Képregényfilm*
Rendező: *Michel Gondry*
Szereplők: *Seth Rogen, Jay Chou, Cameron Diaz, Tom Wilkinson*
Mozi forgalmazó: *InterCom*

A rádiójáték/tévésorozat/képregény fronton egyaránt támadó Green Hornet figurája errefelé kevésbé ismert, de így legalább illik a fekete ruhát magára öltő Seth Rogenhez, aki nemzetközi sztárstátusza ellenére se bírt igazán befutni nálunk. Az erősen foghíjas sztori elején Rogen (itt Britt Reid) a ráragadt „sosetudokfelnőni" imázsnak megfelelően törvénytelenül bulizik, míg a sajtócézár apuka fogja a fejét, majd hirtelen meghal egy méhcsípéstől. A tékozló fiú eleinte nem tud mit kezdeni a helyzettel, ám ekkor a sors összesodorja a tökéletes kávét és megszámlálhatatlan hasznos szerkentyűt készítő Katoval és poénból úgy döntenek hogy rablóduót alapítanak, akik jól szétverik az rosszfiúkat, miközben úgy tesznek, mintha maguk is bűnözők lennének (ebben biztos van valami logika, csak én nem értem...). Persze az alvilág duplacsövű fegyverrel hadonászó köregedő ura ezt nem nézi szép szemmel, az örök barátságot pedig a Cameron Diaz alakította titkárnő megjelenése zilálja szét.
Lehetett számítani rá, hogy Gondry egy ilyen volumenű projekten nem tudja majd átvinni az elborultabb ötleteit, de arra soha nem gondoltam volna, hogy az elkészült mű helyenként a bénább tini vígjátékokat fogja idézni. A rosszul hangsúlyozott, kínos jelenetek sorozatát először igazi kínszenvedés végignézni, ám hozzászokva már helyenként átbillen a mérleg az „annyira rossz, hogy az már jó" kategóriába (Christoph Waltz megaripacs alakítása külön aranyat ér), és azért a tökéletesen irreális, videojáték esztétikával készült akciójeleneteknél, egy osztott képmezős felvételnél és egy zseniális flashback szekvenciánál elővillan a régi, legendás Gondry stíl is. Sajnos azonban úgy látszik a posztmodern mester egy nagy költségvetésű közönségfilm súlya alatt hajlamos összeroppanni, de a Green Hornet még ilyen elcseszett formában is szerethetőbb, mint az utóbbi évek „igazi" szuperhősfilmjei. Mindenki döntse el ez elég nyomós ok ahhoz, hogy befáradjon a moziba, avagy nem.

Jason Lutes:

Berlin

Irodalmi igényességgel elkészített képregényekkel szerencsére kis hazánkban is egyre gyakrabban lehet találkozni, azonban a Berlin még ezen kiadványok közül is magasan kiemelkedik kidolgozottságával, és a nagy ívű történelmi regényeket egy az egyben megidéző stílusával. Ugyan kicsit furcsa, hogy Németország legsötétebb periódusáról pont egy amerikai alkotó készítsen húsbavágóan életszerű látleletet, de ez még csupán az első a kötet által okozott kellemes meglepetések sorából. Az 1928-ban kezdődő sokszereplős történet felütésében a berlini művészeti egyetem újdonsült diákjával Marthe Müllerrel ismerkedhetünk meg, később pedig változatos sorsokon keresztül tekinthetünk bele abba, vajon milyen lehetett pár évtizeddel ezelőtt végigsétálni a manapság kulturális sokszínűségével hódító város utcáin. Akár egy jól elkészített művészfilm esetében, itt se feltétlenül a befogadó szórakoztatása volt a legfőbb szempont, ez a hasonlat egyébként más szempontból is stimmel, hiszen a legszebb mozgóképes hagyományoknak megfelelően egy több szálon párhuzamosan futó dráma pereg le a szemeink előtt, melyet olykor megszakítanak a figyelmeztetés nélkül érkező múltba révedős jelenetek. A mozaikszerűen összeálló történet hősei kivétel nélkül átlagos emberek, akiket az állandóan kísértő múlt köt össze, na meg persze a humanitás, mely néha komoly problémákat okozhat. Ki gondolta volna például, hogy egy ártatlanul kölcsönadott esernyő milyen hatással lehet mások életére... A fekete-fehér panelek egyedülállóan szép kidolgozást kaptak, sőt még olyan apró truvájokra is futotta, mint a Marthe és szeretője közti párbeszéd aláfestése/ellensúlyozása a lány rajzaival. Berlin kavargó sokszínűsége szabályosan lemászik az oldalakról és szinte halljuk a zsúfolt tanteremben a kréta csikorgását és érezzük a szűkös, lerobbant házak konyháiból terjengő zsíros illatokat. Bár a cselekmény 80 évvel ezelőtt játszódik, Lutes remekül kapja el, mely dolgok nem változnak az eltelt idővel: ugyanazok a vágyak hajtják az embereket egymáshoz, vagy éppen nüánsznyinak tűnő apróságok taszítják el a másikat örökre, nem is beszélve a különböző csoportosulások által használt megjelenési stratégiáról. („Aki az utcát uralja, az a tömeget uralja, és aki a tömeget uralja, az az államot uralja!")
Az ellentétek között őrlődő, robbanás közeli állapotban lévő város remek táptalajt biztosít a karakterekben lappangó félelem minél látványosabb kibontására, hiszen ebben a világban senki nem maradhat pártatlan és még rajzolt formában is megrázó látni, hogy a politikai ideológiák miképp darálják be a kényszerhelyzetben lévő embereket.
A kötet végére aztán olyan fordulóponthoz érkezünk, ahonnan már nincs visszaút, így a folytatásban valószínűleg még intenzívebb tempóban pörögnek majd az események, addig is érdemes többször elolvasni a Berlint, mert mindig találni fogunk benne valami újdonságot, valami szomorút, valami vicceset és főként valami emberit.



Jason Lutes: Berlin

Emma's Imagination

Stand Still (Polydor)

Bár a fokozott popérzékenység ténye és logika ezt diktálná, a tehetségkutató show győztesek Nagy Britanniában sem feltétlenül a legmagasabb minőségű produkciók előadói lesznek, ezért annak önmagában nem sok hírértéke van, hogy itt van egy Emma Gillespie nevű csaj, aki megnyert egy alacsony nézettségű tévés felfedezőshowt, majd január elején a Polydor frissiben ki is hozta debütalbumát. A kis rajzolt levélkékkel kibélelt borító illetve booklet szintén nem az a dolog, ami a romantikus hajlamú nőnemű egyedeken kívül bárkit lemezvásárlásra késztetne, ám az Emma's Imagination álnév alatt futó, a maga módján egészen csinos csajban minden szempontból több van, mint ami elsőre kitűnik.
Az LP-t felvezető This Day be is határolja rögtön a stílust: feelgood gitárpop, egy jó hang, érzelmek, néhány folkos elem, profi hangszerelés. Ez a recept később sem változik túlságosan sokat, ám Emma jól hallhatóan törekedett arra, hogy a Stand Stillen megtalálható 10 dal ne váltson monotóniába, ezért több stílusba is belemászott a saját keretein belül (a CD végére pozícionált Faerie Lights Fleetwood Maces felütése például a kellemesen meglepő élmények közé sorolható). Igazi újdonságot azonban csupán a féltávnál helyet kapott, egy szál gitáron előadott (+ leheletnyi hegedűkísérettel megtoldott) Focus hoz magával. A komor hangvételű, szövegileg mégis felemelő dalban végre főszerephez jut a csaj kivételesen jó hangja és hoz némi mélységet az alapvetően rádióbarátságra játszó territóriumba. A CD végére pakolt Keep szintén a libabőrös kategória, a többi 8 szám azonban végig a biztonsági zónában marad, így a Stand Still kihagyhatatlan helyett csak egy simán jó lemez lesz. Sebaj, második körre majd biztos színesebb és bátrabb lesz Emma képzelete...

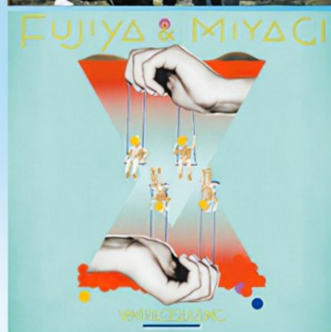


Fujiya & Miyagi

Ventriloquizzing (Full Time Hobby)

A bölcsészpopot ki nem állhatók számára pedig alternatív ajánlatként következzen Fujiya & Miyagi aktuális korongja. Természetesen a hangzatos név ellenére nem egy japán duóról van szó, hanem egy négytagú brightoni együttesről, ám ez mit sem von le érdemeikből, hiszen a furcsa című Ventriloquizzing bátran odatehető bármilyen igényes elektronikus zenei kollekciót tartalmazó polcra. Az immár 3 tök ismeretlen nagylemezt kiadó banda szerencséjét lehet, hogy a mostani, negyedik próbálkozás fogja meghozni, hiszen a korong elejére pakolt Sixteen Shades of Black & Blue Goldfrappot idéző taktusai tökéletesen belesimulnak a retro-orientált modern korszellembe. Mélyebbre hatolva a korong szövetébe felsejlik a felerősödött krautrock hatás, de a lemez amúgy kellemesen sokszínű képet mutat, egy-két számra akár még a kanapéról felkelve pár tétova tánclépést is be lehet mutatni, de az elszálltabb, pszichedelikus darabok majd mindenkit lenyugtatnak. Jól. Így utólag belegondolva, tökéletesen ki van zárva, hogy minden erénye ellenére ezzel a típusú zenével valaha is befussanak a srácok, ahhoz ugyanis nyitott gondolkodású zenehallgatókra lenne szükség, ami ugye sajnos egy rohamosan szűkülő réteg ma Magyarországon éppúgy, mint a világ többi részén...





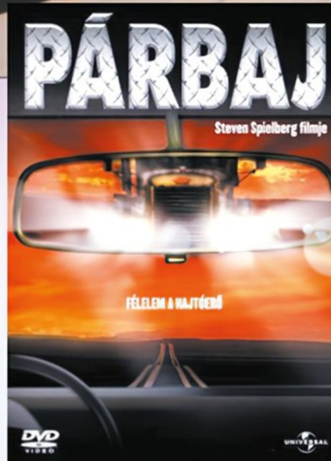
Emma's Imagination -
Stand Still (Polydor)
Fujiya & Miyagi -
Ventriloquizzing (Full Time Hobby)

Párbaj

Duel

Bármennyire is hihetetlen, egyszer még az évek óta nagypapi imázsban nyomuló Steven Spielberg is volt fiatal, és bizony karrierje kezdetén készített olyan filmeket is, melyeket nem öntött el a mérhetetlen giccs (A.I.), az unalom (München), vagy esetleg mindkettő egyszerre (Világok harca). Utazzunk hát vissza egészen az akkor még ifjonti hévben égő rendező első nagyobb dobásáig, a Párbaj címre keresztelt formabontó autós thrillerig.
Eme alkotás nem csak bemutatásának évében (1971) hatott messzemenőkig újszerűen, de manapság is összetehetnénk a két kezünket, ha legalább ilyen ötletesek lennének a zsáner átlagdarabjai. Mondom ezt annak ellenére, hogy az alapszituáció finoman szólva sem ígér túl sokat: adott egy utazóügynök, aki éppen hazafelé igyekszik a senki földjéről és egy kamionos, aki minden létező módon arra törekszik, hogy szemüveges hősünket átküldje a másvilágra. Ez eddig semmi extra, a horrorfilmes kánonból számtalan jelenet villanhat fel, ahol négy keréken zajlik a kétségbeesetten sikoltozó áldozat után hajsza, ám Spielberg egy csavarral nem csak a terrort hozó személyt tartja folyamatosan takarásban, ezzel a rozsdás acélmonstrumot megtéve a legfőbb félelem forrásává (a Blair Witch Projectet ugyanez a taktika juttatta csúcsra 1999-ben), de egyben az eseményeket irányító motivációt is lenullázza a sötét oldalon. Nyilván mindenki fel tudja idézni az összes kedvenc vagy gyűlölt horrorfilm negatív hősének mozgatórugóit, melyek általában egy monológ, párbeszéd vagy cselekvéssorozat során nyújtanak számunkra pillanatnyi betekintést a mit-miértekre. Hogy éppen őrült elme, éhség, szerelem, pénz, bosszú, birtoklási vágy, esetleg nevelő szándék sarkallja a gonoszokat rémisztő tetteik elkövetésére, az tulajdonképpen mindegy, de ez egy olyan fontos információ, mely a karakter árnyalásához feltétlenül szükséges. Itt azonban a láthatatlan kamionsofőrt nem hajtja sem belső, sem külső kényszer, csupán azért kezd bele hősünkkel kissé unfair macska-egér játékába, mert éppen nincs jobb dolga, vagy unatkozik, vagy valami egészen más – ami ebben a nyolcvanakárhány percben nem derül ki. David Mannról se tudunk meg sokat azon kívül, hogy igyekszik haza, és hogy a munkája látszólag fontosabb számára, mint a család – de ezt a magánéleti konfliktust kifejtő történeti szál a film felétől végleg elhal, amint elkezdődik a túlélésért tartó harc.
Bár hősünk már a kezdetektől rettenetesen ellenszenves, ezzel jócskán megnehezítve az azonosulást, a végére mégis muszáj együtt szorítani vele azért, hogy időben elinduljon a motor, mielőtt a végzet rozsdás kamionja odaér. Minden erénye ellenére a Párbajban helyet kapott pár ordas klisé (a „pont krízishelyzetben robban le az autó" már 1971-ben is lejárt lemeznek számított...) és logikátlanság (érthetetlen, hogy az ellene elkövetett számtalan gyilkossági kísérlet ellenére David miért nem fordul vissza vagy keres egy kerülőutat), ám a körömrágósan izgalmas finálé és az okosan felépített cselekmény miatt még a mai vérgőztől elnehezült sokkermezőnyben is bőven labdába rúghat a Dávid és Góliát motorikus verziójának meséje.





Párbaj (Duel)
Műfaj: *Motorikus Thriller*
Rendező: *Steven Spielberg*
Szereplők: *Dennis Weaver, Titokzatos kamionos, változatos statiszták*
DVD forgalmazó: *Universal*

7 Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

„Merjetek nagyot álmodni #2"

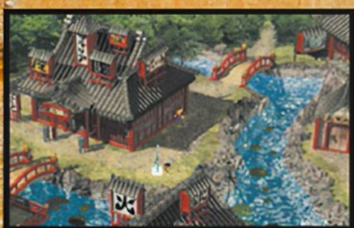
Előző számunkban négy olyan címet emeletem ki a videojátékok történetének főképp '90-es évekre eső szakaszából, melyek egyértelműen nagy álmodók nagy álmainak megtestesülését jelentették. A folytatásban ugyanezen a kitaposott ösvényen haladok tovább, egy kisebb csavar beiktatásával: a PlayStation brand négy nagyon fontos és híres, korszakalkotó és egyben mérföldkő jelentőségű szoftveréről fogok megemlékezni, melyeket minden magára – és hobbijára – valamit is adó gémernek ismernie kell… ha nem is személyesen de legalább e bemutató alapján.

1997 Final Fantasy VII

A Super Nintendo rendszerre készült Final Fantasy VI (Amerikában akkoriban FFIII) az FF-brand ékköve és talán megkoronázása is volt megjelenésekor, valamint az azt követő időben. A játék, bár továbbra is ugyanazt az izometrikus (felső madártávlatos) nézetet használta,



mint minden régebbi elődje, és a kis jellegzetes, pixeles sprite-októl sem vált meg, mégis éreztette, hogy az SNES JRPG-k ebben a formában elérték végső határukat. A minden szempontból grandiózus, félelmetesen korrekt játékidővel rendelkező game egyszerűen minden tudott, ami akkoriban a zsáner csúcsát jelentette. Története epikus, mélyen drámai és felemelően magasztos volt



egyszerre, mint egy Shakespeare-i regény, szereplőgárdája pedig erős volt és szerethető, felejthetetlenül karakteres figurákkal, jókkal és gonoszokkal egyaránt. Érezhető volt az, hogy a Square valószínűleg ezt a játékélményt tovább fokozni már nem tudja a jövőben – pont kapóra jött tehát a kiadónak a CD lemezzel működő, technikai újdonságok garmadáját felvonultató PlayStation konzol megjelenése, mely kiváló környezetet biztosított a továbblépéshez. Ide pedig jöhet az a bizonyos „többi már történelem" közhely…

A Final Fantasy VII tornádóként söpört végig a videojátékok világán, fenekestül felforgatva a japán stílusú szerepjátékok piacát. A game minden egyes összetevője, kivétel nélkül a lehető legmagasabb színvonalat képviselte, és hihetetlen módon tette mindezt úgy, hogy a







dimenzióugrás ellenére sikerült megtartani az FF franchise legfontosabb összetevőit.

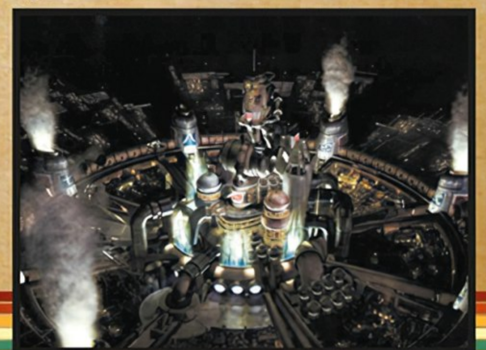
Az FFVII ugyanúgy felülnézetes volt, mint az SNES epizódok, de már az új kor – és az új hardver – szintjéhez igazodva 3D-s poligonfigurákat vetített a képernyőre. A tipikusan japáni Super Deformed stílusú karakterek valahol a régi cuki sprite-okat idézték, de mégis egy szebb jövő fuvallatát hozták kiváló kidolgozottságukkal. Természetesen a teljes környezet 3D-be költözött, ráadásul a pálya- és helyszíntervezőknek sikerült mindent ugyanolyan jól átláthatóra venniük, mint a régi részekben, így a játékosoknak semmiféle kompromisszummal nem kellett megküzdeniük a 3D kapcsán – önfeledten élvezhették a game minden pillanatát.

A szereplőgárda esetében szintén csak a legmagasabb minőségi jelzőket lehet felsorolni. Az FFVII karaktereit annyira markánsra – amit azóta is visszasírnak(!) a rajongók – sikerült beállítani, hogy a kis poligonemberkéket a mai napig töretlen, kultikus szeretet övezi, ráadásul nem csak a főszereplőket, hanem a „mellékszereplőket" is. A saját igény szerint összeállítható, harcoló csapat e briliáns karakterek miatt csempészett óriási változatosságot az állandó küzdelembe, hisz minden, de tényleg minden figura olyan egyedi volt, hogy a player nem győzte cserélgetni a jobbnál jobb arcokat, és nagyokat ámulni ötletes speciális támadásaikon. Mindezek mellett maga a harcrendszer is zseniális volt, hisz hű maradt alapjaiban a Final Fantasy hagyományokhoz, de a fegyverekbe illeszthető, izgalmas újdonságnak számító varázskövek – matériák – folyamatos fejlesztése és cserélgetése is tovább kényeztette a kalandorokat.

A Final Fantasy VII példaértékű JRPG minden fejlesztő és minden gémer számára. A program olyan hihetetlen méretű, változatosságával szédítő játékidőt tartalmazott, amit talán azóta sem sikerült überelni, lebilincselő története elvarázsolt, neo-retro hi-tec steampunk világa pedig olyan újszerű hangulatot kölcsönzött a szoftvernek, amire azelőtt nem volt példa. A játék zenéje ráadásul megtagadhatatlanul fülbemászóra sikeredett, a CG minőségű átvezető jelenetek pedig egy korszak irányadó animációivá léptek elő.

Az FFVII a JRPG-k világában nem egyszerű mérföldkő, hanem égbe meredő obeliszk. Értékei az évek multával nem hogy csökkentek volna, de a butuló és egyszerűsödő zsánert látva inkább erősödtek. Azt hiszem bátran kijelenthetem, hogy a Final Fantasy VII a teljes videojáték történelem egyik legmeghatározóbb alkotása, mely nélkül ma szegényebb lenne a gémer-társadalom!





1997-98 Gran Turismo

A videojátékok hajnalán a képernyőre meredő minden gémer játékélményét még az határozta meg döntő mértékben, hogy az ábrázolt durva pixelobjektumok és az illető képzelőerejének kölcsönhatásából összeálló vízió mennyire volt hihető. Ez bizonyos stílusoknál könnyebben ment, másoknál nehezebben – mondanom sem kell, hogy az egyik legmostohább terület az autóversenyek zsánere volt. Itt nem működött a „pont, pont, vesszőcske, készen van a fejecske" elv úgy, mint mondjuk a platformjátékoknál.



Ahogy telt-múlt az idő, és technikailag egyre erősebbek lettek a hardverek, úgy hódítottak egyre nagyobb teret maguknak az autós programok. A belső nézetes Test Drive sorozat epizódjait már-már hisztérikus rajongás övezte a Commodore 64-es időkben, de a külső nézetes, arcade típusú Outrun, vagy a villámsebes Top Speed világszintű sikere is azt mutatta, hogy az autó-versenyek meghatározó erőt képviselnek a video-játékok világában.

…de nem konzolokon. A személyi számítógépek már elég izmosak voltak ahhoz, hogy a virtuális vezetés hihető illúzióját keltsék, de konzolokon még mindig nem sikerült a nagy áttörés: a már fogyasztható látványvilágú, de csigalassú vektorgrafikás progik inkább tompították, mintsem emelték a kategória fényét. A Japánban 1997 decemberében, angol nyelvterületen pedig '98 májusában piacra került playstationös Gran Turismo csodát tett, méghozzá akkorát, amire senki sem számított. A játék technikai szinten azelőtt szinte elképzelhetetlen minőséget hozott, ami egyszer és mindenkorra megreformálta az autóversenyekről alkotott képet. A mindenki által ismert és közkedvelt autómárkák és típusok legjavát varázsolta a gémer-szobákba, sport- és luxuskocsik sokaságát, melyeket immár tényleg „valósághű" élmény volt vezetni, különösebb képzelgés nélkül. Az elsöprő minőségű grafikához a lemodellezett fizika és a valóságosnak ható vezetési körülmények adtak még egy nagy adag élményfaktort, plusz tovább emelte a játék erejét, hogy a szabadon vezethető árkád mód mellé egy komoly szimulátor opciót is beépítettek, ami által a Gran Turismo egy csapásra minden hardcore autóverseny rajongó elsőszámú kedvence lett. A GT-nek sikerült az, ami kevés más játéknak: a „Real Driving Simulator" nem csak hangzatos cím volt többé, hanem kézzel fogható játékélmény – általa lett tulajdonképpen a GT több, mint egy „játék". A szimulációs mód jogosítványfeladatai, a pénzdíjak és a nyereményautók, a tuningalkatrészek mind-mind olyan összetevők voltak, melyek így ebben a formában és ilyen kidolgozott minőségben azelőtt még egy szoftverben sem voltak meg. Az a kocsik és az autóversenyzés iránt érzett szeretet, ami a készítők felől a játékon keresztül a felhasználók irányába áradt tökéletesen érezhető volt – talán első sorban általa vonult be a Gran Turismo minden idők legfontosabb videojátékai közé.















1996 Resident Evil

Az 1996-ban debütált, vitán felül stílusteremtőként elkönyvelhető PlayStation game, a frappáns módon csak igen nehezen magyarra fordítható című Resident Evil (Japánban „Biohazard” – ezt sem könnyű magyarosítani) egy teljes korszak – sőt, egy egész zsáner – meghatározó játéka lett. Bár a horror-téma már valamivel előtte elkezdte szárnyait bontogatni, mindenképpen a Resident Evil volt az a program, aminek sikerült tökéletesen ötvöznie a valóban félelemgerjesztő témát az akcióelemekkel, és mindehhez még egy adag logikai feladványt is csapott, hogy a sok rettegés közepette a playernek az agyát is meg kelljen dolgoztatnia.

A Resident Evil széria első része a poligonkor hajnalának igényeihez híven „forradalmi módon ábrázolt”, igen jó minőségben megrajzolt 3D-s szereplőket használt, akiket egyfajta ál-3D hátterekbe (gyakorlatilag előre renderelt 2D) helyezett. A game nagyon jellegzetes, filmszerű hangulatát emellett a fix, szokatlan szögű kameraállások tették egyedivé, melyek lehetőséget adtak a készítőknek arra, hogy mindig csak annyit mutassanak a szituációkból, amennyi a mindvégig ideglelős hangulat fenntartásához szükséges volt. Bár a piacon manapság is sorra jelennek meg a horrorcímek, nagyon látványos, gusztustalanabbnál-gusztustalanabb képi eszközöket bevetve, a régi, első „ártatlan” Resident Evil mégis tudott valami olyat, amit ezek a hiperszuper szoftverek már sajnos nem reprodukálhatnak. A japán fejlesztőknek sikerült a jelenleg divatos, pörgős, villámgyors akció helyett egy kissé totyogósabb, cammogósabb, bizonytalanabb érzést előidéző irányítási formát beépíteni, ami, bár sok kritikát kapott, de mégis teljesítette feladatát: a playert kényelmetlen helyzetbe hozta, és arra kényszerítette, hogy minden idegszálával a túlélésre koncentráljon. A Resident Evil megdolgoztatta a játékost, akinek a történet során mindvégig ott lebegett a feje fölött a váratlan és könyörtelen virtuális halál lehetősége. Ez a játék halhatatlan státuszát – többek között – annak köszönheti, hogy nem engedte ki a kezéből az irányítást, és bár aktív pozícióba helyezte a kalandort, de a sztori és a játékmenet ritmusát mindvégig a program irányította. Nem lehetett elsietni, csak vele haladni…

Ez az egyedi, „ideges” kezelhetőség a Resident Evil minden elemére jellemző. Bár a szereplők a halál osztására kiválóan alkalmas fegyvereket vethettek be, mégsem lehetett ész nélkül lövöldözni, vagy muníció hiányában – és ez a kellemetlen állapot gyakran fordult elő! – a kommandós késsel hadonászni: minden lövést, minden szúrást „kiszámolva” időzíteni kellett, sőt, a játék rákényszerítette a playert arra, hogy pontos stratégiát kidolgozva, lehetőleg a lőszerrel spórolva, pontosan koreografált módon haladjon végig a történeten. Ez a jellemző gyakorlatilag magában hordozta a sokszori újrajátszás lehetőségét, ami által a Resident Evil véleményem szerint minden PlayStation tulajdonosnál bekerült az „agyonjátszott” címek közé. A szavatosságot nagyban növelte a két kiválóan kitalált, választható és irányítható főszereplő személye, és az általuk más-más perspektívából tálalt sztori is.

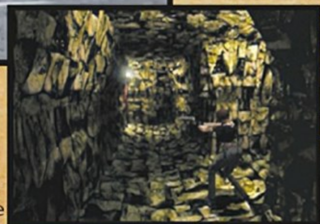




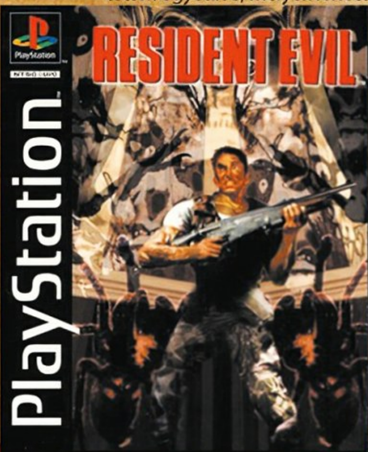


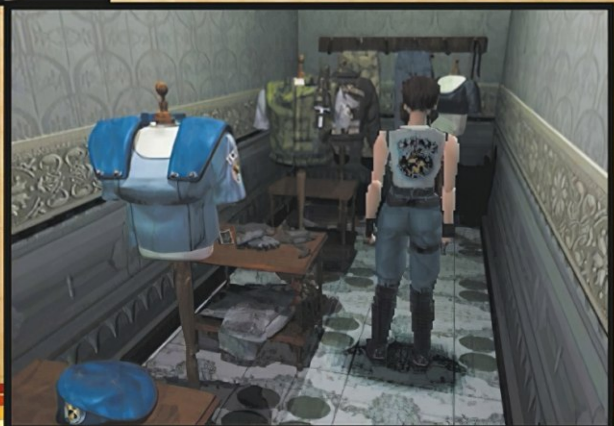
A Resident Evilt a zombis játékok alapvetéseként emlegetik, de az erősen titokzatos (mellesleg minőségi és ötletes) történet kibontakozása során több mellbevágó meglepetés is érte a playert, amikor szembesült azzal, hogy a sztori bonyolódásával milyen bizarr lények áhítoznak még a bőrére. A készítők ötletes, a történésekbe makulátlanul beleillő, de előre nem várt főellenfelek bevetésével érték el, hogy a játék a „biológiai horror” stílus képviselője is lehessen egyben. Emellett fontos stílusalkotó jellegzetességet képviseltek a korlátozott számban bevethető egészségügyi spray-k, a kombinálható gyógynövények, valamint az állásmentésre szolgáló, azóta már számtalan más játékban szerepeltetett írógépek is. A habot a tortán a kiválóan eltalált logikai feladványok jelentették, melyek legtöbbször kulcsok és kulcsfontosságú tárgyak meglelésével, raktározásával és a megfelelő helyen-időben való bevetésével működtek.

Az első Resident Evil felejthetetlen varázsát összetevői összességének párját ritkító kohéziója garantálta. Azt hiszem, ezt nevezik úgy, hogy a játék „jókor volt jó helyen”. Akkor, ott, 1996-ban ez volt a telitalálat, ez volt a csúcs, amire ma is szívesen emlékeznek a rajongók!









1995 Battle Arena Toshinden

Az előző három visszaemlékező ismertető mindegyikében megemlítettem, hogy a PlayStation-éra kezdetén az egyik legfontosabb ütőerőt minden game esetében a 3D-s poligonos megjelenítés adta – negyedik versenyzőm, az 1995-ös Battle Arena Toshinden bemutatásakor viszont el kell mondanom, hogy ez az összetevő egyértelműen elvitte az egész szoftvert a hátán. A verekedős, egymás elleni (versus) játékok teljesen más erőforrásokat igényelnek, mint mondjuk egy autós game, így elmondható, hogy a konzolok mindig is remek környezetet biztosítottak ezek futtatásához. Aki Street Fighter 2-re vagy Mortal Kombatra vágyott, annak nem kellett hosszú évekig várakoznia, hogy „játékterem költözzön" az otthonába, az viszont jól látszott, hogy ha valaki haladna a korral, és modern, poligonfigurás, 3D-s bunyóra vágyik, akkor ahhoz valami nagy találmányra lesz szüksége: és ez a találmány volt a kis szürke PlayStation.

Az első megjelent játékok között számon tartott BAT nem csak olyan látványt varázsolt a televíziók képernyőjére, amitől a kilencvenes évek közepén bizony a padlón koppant az álla a kedves nézőnek („Nem kell több pénzt bedobni, itt az otthoni játékterem!"), de témáját tekintve is bőven szolgált újdonsággal. Erősen japános, vagány, extrém karakterei (mely arcok akkoriban még nem folytak a csapból is, ergo keleti unikumnak számítottak – a világ egy nagy hányada még sosem hallott mangáról vagy animéről) fegyvereket használtak a harcban, és ez hatalmas újdonság volt a Street Fighter nemzedékének. Ma már ott a SoulCalibur széria, mindenki ismeri… de akkor? Csak néztünk, mint borjú az újkapura. Anyám, ez már az űrkorszak!

Fontos megemlíteni a game azon érdekes funkcióját is, hogy az irányított figurákkal, a kontroller flippergombjainak megnyomásával „ki-be" lehetett lépkedni a térben, ami egy teljesen új, addig ismeretlen színt vitt a bunyóba. A Toshinden rendelkezett egyébiránt a japán verekedős stuffokban megszokott „személyes történetekkel" is, ami még egzotikusabbá tette a karaktereket. Itt volt ez a nyolc sushi-faló figura, akik azért utazzák be a világot, hogy megmérettessenek és beteljesítsék sorsuk – tisztára, mint egy korai Jackie Chan mozi, de gondolom rájöttél már, hogy sok ezt követő sikerjáték táplálkozott ugyanezen alapokból… …például a néhány hónappal később debütáló Tekken, mely – talán nem túlzás ezt mondani, de – szíven is szúrta a szárnyát próbálgató Toshinden sikerét. Hiába voltak minden arénába lépő harcosnak saját normál és speckó mozgásai, és hiába voltak annyira felejthetetlenül viccesek a Toshinden „Ring Out" kilökései/kiesései (a futurisztikus, lebegő platformokról a nagy védekezésben szépen le is lehetett hátrálni), a Tekken elsöprő komplexitásával és minőségével a game már nem vehette fel a versenyt.

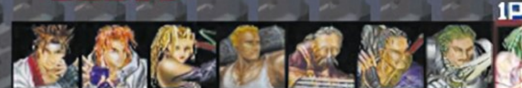
Akkoriban az első nyugati mintára indított budapesti videojáték szaküzletben dolgozgattam. A Toshindent kezdetben „techdemóként" mutogattuk a vásárlóknak, akik ámulva bámulták a képernyőt, és azt a formás szürke konzolt, ami hamarosan az egész világ legkedveltebb videojátékos hardvere lett. Ez volt a kis PlayStation, minden idők legkirályabb gépe!

















Martin

Tiszteletem Konzoltáció olvasók! Végignézve a leveleket, nos igen meglepően váltakozó tartalmúak érkeztek az előző szám óta. A legtöbbetek kvázi evidensnek vette, hogy 2011-től csak jó játékokat illő elvárni, nem pedig például 1: szeretnénk meghódítani egy régóta kiszemelt hölgyeményt, 2: a szerencsém kovácsa leszek, régóta érlelt ötletem az internet legújabb őrülete lesz 3: eljutni ide oda amoda, csak mert és azért. A játékok nagyjával egyet is értek, de a kommentekben láthatjátok majd a gondolataimat. RBaly *(Na igen, hisz nem csak játékból áll az élet, bár ha én leírnám ide egy az egyben mire vágyok, lehet dühös szülők leveleinek százait olvasgathatnám, ja igen, amúgy üdv a Valentin-napi romantikus pároknak, és persze azoknak is, akik egyedül szeretik. Krisz)*

Üdv Szerkesztőség!

Én semmi komoly dolgot nem várok ettől az évtől, csupán annyit, hogy megjelenjen az inFamous 2 a Devil May Cry 5-ről pedig legyenek további hírek mert hallottam róla olyan híreket, hogy lesz és olyat is, hogy nem lesz. ***(Biztosan lesz, csak nem tudni pontosan, hogy mikor, emiatt ne aggódj. RB)*** Reményeim szerint lesz, mert én nagy Devil May Cry rajongó vagyok. Ja és, hogy ne feledjem további PlayStation Move-os játékok jelenjenek meg. Igaz eddig még csak egy darab van meg, mégpedig a Sports Champions. *(Akkor kívánom, hogy jelenjen meg még további 100, csak hogy kiválaszthass egy másodikat. K)* Nekem tervben van a LittleBigPlanet 2 az Uncharted 3 az Assassin's Creed Brotherhood és a FIFA 11 beszerzése.(Az Overlord 2-t még a közel jövőben ki akarom játszani). Én csupán ennyit várok az idei évtől nem kevesebbet.

Elek

Hali!

Nos a 2011-es évtől videojáték fronton azt várom, hogy az általam várt játékok ne okozzanak csalódást. Mostanság sajnos láttam olyan játékokat, amiket vártam, de nagyon alacsony értékelést kaptak. ***(Valahol már leírtam, hogy némely esetben az elvárásaink túlságosan nagyok, s nem minden egy értékelés. RB)*** Persze a Mass Effect 3-ban és a Dragon Age 2-ben nem fogok csalódni. BioWare játékok nálam mindig 10/10-esek. ;) A másik, amit várok a 2011-es évtől, hogy bírjam anyagilag ezt a játéközönt. *(Vissza kell fogni a piát. K)* Így is sok pótolnivaló játékot kell megszereznem, mint pl. God of War 3 és Ghost of Sparta, vagy Heavy Rain, stb. (ami megint nem olcsó). *(Oh, dehogynem, csak szorgosan kell böngészni. K)* A Mass Effect 3, a Dragon Age 2, a Mortal Kombat, a Bulletstorm, a Brink, a Rage, Killzone 3, Resistance 3, Uncharted 3 (ha utóbbi kettő idén jön) stb. egyelőre nálam kötelező vételek az idei felhozatalból. Ráadásul a Mass Effect 3 és a Mortal Kombat gyűjtői kiadásban lenne nálam beszerzendő. (Amúgy mellékesen megjegyezném, hogy a LittleBigPlanet 2 is kötelezően a listámon van, ezért most nagyon szorítok. XD) Szóval nem csak jó címeket és azokhoz jó értékeléseket várok az idei évtől ***(Egy játékot értékeléstől függetlenül is lehet a legjobbnak tekinteni, mint ahogy azt teszed a BioWare címek esetében is. RB)***, hanem valamilyen úton, módon pénzt, hogy állhassam anyagilag. 16-17 évesen még max zsebpénzből (amit nem kapok XD), vagy szülinapi, stb. pénzből tudok játékot szerezni.

(Még amit várnék, hogy jól sikerüljön a május-júniusi angol érettségim. Úgy fogok előtte parázni... :O) ***(Erre is van egy nem túl elegáns, és nem is bombabiztos módszer, de lehet kicsit cselezni, bár közhely, az állásinterjún kiderül, ha nem megy. RB)*** *(Bakker inkább tanulj ezerrel, arra a tucatnyi címre egy élet is kevés. K)*

Hogy mit várok 2011-től?

Hát fejlődést a repülőgépek terén! A következő történet után talán ti is ezt várnátok el 2011-től.... *(Na ez jól kezdődik… K)*

Az egész úgy kezdődött, hogy nyár közepén gondoltam elutazom Németországba. Ki is néztem a legolcsóbb légitársaságot, akik úgy hirdették magukat, hogy: terrorista biztosak, mivel a terroristák nem mernek velük repülni.... *(Szerintem ismerem őket. K)* A jegyirodában nem tudtak kétezresből visszaadni. *(Mondtam. K)*

A repülőgép késett, mivel a gép, amelyik megnézi, átkutatja a csomagot és a hasznos dolgokat kiveszi belőle elromlott, így ezt kénytelenek voltak a légitársaság tagjai elvégezni. Mikor a lépcsőt odatolták a géphez, az beleremegett. A felszállásnál a kapitány elküldte a légitársaságot, hogy hajtsák el az útból a teheneket. ***(Bár nem közölnénk le a légitársaság nevét, én nem választanám ezt. :) RB)*** *(Igaz, de nézd a jó oldalát, egy BKV jegy árából átszelheted a kontinenst, csak köss előtte biztosítást. K)* A felszállás után rágót osztogattak, azt mondták nem dugul be a fül. Nekem használt, de a mellettem ülő gyermeknek nagyon beleragadt a fülébe....Később kaját osztogattak. Lehetett választani. Igen vagy nem. *(Nálad volt kaja? Bakker, akkor te az első osztályon repültél. K)* A pilóta italt kért ,de csak rovására ment mert később egy orvost kért a pilótafülkébe. Az orvos pedig az éppen WC-n lévő másodpilótát kérte a fülkébe...Aztán a másodpilóta bejelentette, hogy eltévedtünk, és extra M&M-s et kap aki kitalálja hol vagyunk. Észrevettem, hogy elég tapasztalatlan pilóta volt, mert miatta leállt egy hajtómű, és leszálláskor nekimentünk egy madárrajnak... ***(Ha ezt az utolsó szót külön írod, Krisz de örült volna neki… :) RB)*** *(AiR-Baly ma nagyon szárnyal. K :)* ***(Ez tetszik. RB)*** Ennyi volt most a történetem és szerencsésebb utazást kívánok másoknak. ***(Köszönjük, de meglátásom szerint nem a repülőgép volt a hibás. RB)***

emolism

Üdv szerkesztőség (harmadszorra is)!

Ismételten köszönöm, hogy az előző levelem bekerült az újságba, és remélem, hogy a mostani is be fog.

Téma: Mit várok 2011-től? Hát sok Konzol Magazint! Sajnos ha csak ennyit írnék az kevés lenne...

Tehát mit várok még? Amit én várok, az nem más, mint a nemrég bejelentett PSP utódja, az NGP! Tudom, hogy nem sok esély van rá, hogy még idén megjelenjen kis hazánkban ***(Abban biztos lehetsz, hogy kapni lehet majd, ha nem is európait. RB)***, de reménykedjünk. A legfontosabb ezzel kapcsolatban viszont: az ÁR. Remélem, hogy Magyarországon se lesz akkora különbség az árak között, mint más országokban, hisz nálunk általában mindent drágábban adnak... Tehát jó lenne, ha majd nem kerülne olyan sokba... A Sony kijelentette, hogy biztos nem lesz 600$-nál drágább, és hozzá tették, hogy igyekeznek megfizethető árat belőni. *(Jaj hát az nem is sok, az legfeljebb 600 euro lesz nálunk, a hülyének is megéri 150-ért egy új handheld. K)* ***(Tippre 300 körül lesz. RB)*** Sajnos itt a probléma, és a „megfizethető" kategória nem a mi országunkhoz van mérve. Ezért remélem, hogy még így se lesz nagy különbség az árak között. Erről még lehetne sokat beszélni, de egyelőre legyen ennyi elég is tőlem.

Nagyon hű olvasótok:

Andy Lightning

Ez alapján a cím alapján

igazából sok, de még is kevés dolog jut eszembe, mivel a 2010-em tartalmas, ám csalódásokkal, ugyanakkor örömökkel teli év volt. *(Hullámzó egy figura vagy. K)* 2011-től különösebben nem várok sok dolgot, igazából erre az évre télen terveztem/tervezem megvenni a gitárt és erősítőt, amit Hpeti egyik barátja segített kiválasztani (Ezúton is köszönöm neki!) *(Nézd már a kis protekciót. K)* Az élet terén jól jönne valamennyike pénz ebben az évben, és sok-sok boldogság, kevés betegség, mint ahogyan azt mindenki szeretné. *(Olyan vagy mi egy megkeseredett nénike a vasárnapi misén. K)* Konzolok- és videojátékok terén igazából erre az évre nem igazán terveztem be új játékot, inkább pótlom a régebbiekkel a hiányosságaimat. A nyaram nagyon jónak ígérkezik ismét, ahogyan a tavalyi is, remélem sikerül a 'felvételi', mert jelentkeztem a konzol online-ra szerkesztőnek, mivel nagyon szeretem ezt az újságot ***(Kronnas előtt kell bizonyítanod. RB)***, és az oldalon is nagyon kedvesek az emberek, eddig senkivel nem találkoztam, aki bunkó lenne, vagy ne segítene a másiknak, ne értené meg a másikat. Remélem jó sok érdekes film és játék fog készülni, de igazából tojok rá, hogy mi lesz. *(Ez a hullámzásod kikészít. „Elhatároztam, elmegyek, bejárom egész Európát egy hátizsákkal, áá nem, inkább ágyban maradok." K)* Ez az év biztosan más lesz, már beterveztük a szilveszterit is. ***(Azért ez nem semmi. RB)*** *(Jobb későn, mint soha, azért legkésőbb nyár környékén már illene tervezni a 2012-est is. K)* Viszont ha ez az esztendő nem sikerül úgy, pontosan



úgy, ahogy azt én szeretném, akkor nem tudom mit csinálok, bizonyára semmit. Talán megfenyegetem. *(Kit? Istent? Sorsot? K)* ***(Az évet. RB)*** Még nem döntöttem el igazán. Eléggé fáradt vagyok, ezért sokat és értelmeset nem hiszem, hogy tudok írni, de ha ez elfogadható, hát csak had nyerjek vele! Sokat szeretnék koncertre menni, amíg el nem fogy a pénzem, akár külföldre is, meg persze buliba. Röviden ennyi. Mint már írtam, nem biztos, hogy tetszeni fog, de nincs humorom visszaolvasni, amit írtam. *(Kevés ide a humor… K)*

Üdv:

sajtee

Kedves Szerkesztőség!

Újra itt vagyok... Lehet rettegni! :D Először is köszönöm, hogy betettétek az előző levelemet a magazinba. Másodszor: Jó a kérdés, mit várok 2011-től... Bort, búzát és békességet... :) *(Avagy bort, sört és füvet. K)* Komolyra fordítva: Sok nagyon jó videojátékot, mint a LBP 2. Beszereztem, megérte! :D Egy gamernek nagyon fontos dátum következik, amit mindenki ismer már: 11 1. 11. Na, ezt várom én is, ahogy ígértem régebben, beszereztem az 1-2-t, és jöhet az UNCHARTED 3! :D Anyukám névnapja is akkor lesz, majd U3-at kap... :) Aztán várom a Batman Arkham City-t, és majd leírom még a részletes listát. Mindenki várja a Killzone-t, meg a BS-ot, de én tudom: Jönni fog (kelet felől) egy játék, ami nagy meglepetést fog okozni, mint tavaly a Castlevania. Nekem higgyetek! :D



APPROVED

(Felőlem jöhet az űrből is, ha piszok jó lesz. RB) Várok még egy lottó 5-öst, ***(Vagyunk így ezzel pár millióyi-an. RB)*** egy Barcelona BL-győzelmet, kétszer hosszabb iskolaszüneteket, a postást minden hónap végén, mivel immár előfizető vagyok (de jó ezt kimondani :)), és persze szerencsét és egészséget, hogy RBaly kifejezett kérésére éljek a közhelyekkel... :) ***(Ez nem is gond, csak már másodszor írtad le kb. :) RB)*** Éppen nem felejtettem el megírni a levelet, és az ígért vers elmarad, nincs már nekem ahhoz erőm... :) Majd legközelebb... :D Ma voltam Nyíregyházán gammát venni, elfáradtam, na. :D Úgyhogy nem is fárasztom tovább az agyakat, és egy üzenet mindenkinek: Mindíííg, minden körülmények között olvassátok a magazint! :D Ennyi lettem volna, üdv:

Sparky12

(Szerencsédre helyesen írtad a mindíííget, ezzel érzékeny hatással voltál a bioritmusomra. K)

Szevasztok!

Az e havi témára reflektálva: igazából nincsenek elvárásaim ez évre vonatkozóan. Nincsen menetrendem, nem vagyok előre betáblázva. A spontán dolgokat szeretem. Viszont rászánom magam, és elkezdem a spanyolt (manapság egy nyelvvizsga ugye már nem elég - bár,



egyik haverom példájából kiindulva több sem). Jó lenne, ha az emberek gondolkodásmódjában és hozzáállásában is beállna valamiféle javuló tendencia, mert nagyon sok a ***** ****** ******. *(Köztünk járnak, asszimilálódnak. K)* Remélem idén sokkal izgalmasabb Forma 1-es idényünk lesz, mint a tavalyi volt (Kubicának jobbulást!). ***(A tavalyi se volt éppenséggel izgalommentes, Kubicának teljes felépülést kívánok. RB)*** Játék fronton nincs mire panaszkodni, én nekem viszont annyi plusz elvárásom van, hogy az Alice: Madness Returns megjelenjen még az idén, és ne halasszák jövőre. Már jó régóta várok rá, ahogy egy új Soul Reaver "epizódra" is. *(Ezzel most megérintetted a szívemet hallod-e. Édes kis Razziel hogy hiányzik már. K)* Zárásként pedig kívánom mindenkinek azt 2011-re, amit a családomnak és magamnak is (az egészség mellett, természetesen), hogy legyen az idei év minden aspektusában sokkal, sokkal jobb, mint a tavalyi volt. Ciao! ***(Ez a köszönés valahonnan ismerős! :) RB)***

Sziasztok! :)

Gondoltam, kihasználom a lehetőséget, és írok nektek egy kicsit unalmamban, mivel a téma érdekes, és jelenleg nincs jobb elfoglaltságom, mint írogatni. :) Nagyon vártam a 2011-es évet, mivel kiderült, hogy a Nintendo piacra dobja legújabb handheld-jét, a 3DS-t. Akkoriban, mikor az E3-on bejelentették a megjelenését, még javában PSP párti voltam, a PlayStation inkább a hardcore gamer-eknek jó ajánlat, a Nintendo inkább a casual felé húz, és szerintem az Xbox valahol a kettő között helyezkedik el. :) ***(No, ilyet se nagyon hallottam még a 360-ról. RB)*** *(Hát, pedig ismerek valakit, aki anno bevezette konzolos körökben a „bulikonzol" szinonimát. K)* Ebbe most nem mennék bele, de rájöttem, hogy nekem inkább a Nintendo-s játékok ötletessége, és gyermetegsége való. Ezért beruháztam egy DS-re, és azóta rengeteg játékot kipróbáltam. Mivel a kis kézikonzol teljesen elbűvölt, nem kérdéses, hogy a 3DS is biztos vétel lesz nálam. Én a 2011-es évben ezt várom legjobban, és ha jól számoltam és jól értesültem, akkor már csak egy hónap, és a kezemben is tarthatom. ^^ Azon is gondolkodtam, melyik játékokat érdemes megrendelni hozzá, és talán a Kid Icarus Uprising, és a Dead or Alive - Dimensions tetszettek legjobban. Gondolom a csapaton belül már meg van, ki lesz a 3DS játéktesztekért felelős, alig várom, hogy kezemben tartsam azt a Konzol magazint, amelyikben már 3DS tesztek is lesznek. :)
Üdv:

Kirari

Üdv Konzol Magazin Team! Párrérá Puppi?

Most írok nektek először, nem titkolom a nyereményjáték eléggé inspiráló! Már tervezgettem korábban is, de most megadtátok a végső lökést a LBP2-vel! De mielőtt belekezdenék az agymenésbe, először jöjjön némi megjegyzés a laphoz (már érzem, hogy itt fogtok először hozzászólni)! *(Nem nyert… ehh, b*sszus, mégis. K)*
Maga a magazin összességében kiváló … lenne, ha nem lenne pár probléma, ami zavar (de ezek szimplán csak az én szubjektív véleményeim, anynyira nem kell komolyan venni, lécci-lécci ne emiatt diszkvalifikáljatok a nyereményjátékból). De vegyük sorba a bajaimat (faridegzsába, stb.). Először is a címekben, alcímekben használatos font szerintem eléggé béna. Semmi egyediség, vagy kecses vonalvezetés nincs benne, olyan puritán, „ne bazze, ez van" hatása van számomra. A többi grafikai megvalósítással nincs gond, respekt a grafikusnak, bár a lap oldalára elhelyezett kis képsorozatokról leszokhatna, mert alig láthatóak (inkább kevesebb kép legyen, de az nagyobb). ***(Egy-egy cikknél okkal alkalmazzuk a képsort, bár szerintem gond sincs vele, a címeknél meg ahol adja magát, már egyedibb betűtípusokat használunk. RB)*** A rovatok jók, ötletesek, viccesek, de… ***(És itt most közbeszólnék a konfliktusok, akármik ellen. A levél írója kiemelt pár fejlődőképes, néhány szerinte rosszabb és pár kiemelten kedvelt szerzőt. Mi nem tekintjük egymást valaki felett állónak, a kritikát benne hagyom, akik meg említésre kerültek azoknak elmondom, eljuttattom. RB)*** *(A lényeg, hogy engem dicsért, a többi nem érdekes. K:)* A kritika: …(ne haragudjatok ezért srácok). Érzékelem, hogy értitek a játékok csínját-bínját és hogy rengeteg játéktapasztalat, tudás van mögöttük, ez jó is és ezért el is ismerem őket, de valamiért nem eresztik el magukat teljesen. Finomkodnak, semmi egyedit nem csempésznek bele, nem mernek kísérletezni új formákkal (pl. a JediHulkos cikk rulez volt), nem mernek odaszólni, poénkodni, vagy ha igen, akkor az is lepkefingnyi erejű. Tényleg nem bántásból írom ezeket fiúk, de csak úgy fejlődhet az ember, ha kap némi visszacsatolást. Próbáljátok megtalálni az egyedi stílusotokat, ami csak rátok jellemző és próbáljatok mindig valami frappánsat kitalálni. Nem kell minden írásotoknak egy remekműnek lennie, de ha már cikkenként legalább egyszer sikerül valami combos poént elsütnötök, már röhög az olvasó és meg fog jegyezni benneteket, hogy legalább néhány másodperc örömöt okoztatok neki. Nagyjából ennyi az össz. problémám, remélem nem gázoltam bele igazán senki lelkivilágába. Azért remélem nem csak süket fülekre fog ez találni. És ha még ha a Naked Gamer Girl rovatot is bevezetnétek, az lenne aztán maga a Paradicsom. *(Tipp: Dobj egy „.com"-ot a végére és figyeld mit dob ki a google. K)* Nem is, inkább már ketchup!
Aztán folytassuk a Baly által feldobott témával. Mit is várok a 2011-es esztendőtől? Elsősorban azt, hogy kicsit jobban hozzászokjak a fővárosi léthez! Néhány hónapja már, hogy Budapesten rontom a levegőt (vagy inkább Budapest ront engem rossz levegőjével), és még mindig nem szoktam meg teljesen eme várost és szokásait. Falusi gyerek vagyok én, nehéz az átállás. Kezdetben Budapest kicsit a frászt hozta rám. Nagy, büdös, mindenki csak rohan (jó esetben neked megy és felborít), koszos, zajos és számomra totálisan idegen volt. *(Emlékszem, mikor 2009-ben a hegyilevegős Óceán melletti Long Island-i kiruccanásomról hazajöttem, majd a repterről hazajövet a szmogos Deákon a villamosmegállóban két mellettem hányó csöves segített visszazökkenteni, hogy itthon vagyok. Erre mondta egy barátom, hogy azért valljuk be, ennek is megvan a maga kis budapesti bája. K)* Én ahhoz vagyok szokva, hogy ahol kedvem támad, ott átmegyek az úttesten a túloldalra. Budapesten is meg akartam ezt játszani, aztán szóltak, hogy bazze itt nem mehetsz át, nem hogy zebra, de még lámpa sincs, az aluljárót kell használni! Jaaaaaaaa!!! A tömegközlekedéssel is volt némi gondom. Újdonság volt nekem, hogy BMW-vel kell utazgatni (Busz, Metro, Willamos), főleg ezek kombinálása volt számomra új. Pl. mikor mondták, hogy menj el a piros metróval a Deákig, ott szállj át a 3-as metróra és azzal, menj el mittomén meddig. Én meg csak pislogtam, hogy milyen piros metró, hisz az összes kék, ***(Az egyik sárga, az az 1-es, a többit a táblákon megfelelő szín jelöli, egyéb látványosságokért a budapest.hu-t javaslom. :) RB)*** ráadásul olyan gyorsan mennek, hogyan olvassam le róluk melyik a 3-as???!!! Na meg hasonló incidensek voltak. Azóta a Google-Map a legjobb barátom!
Ám azért vannak pozitívumai is Pestnek. Fillérekért lehet megvenni a kiszemelt portékát (ne vegyetek semmit plázákban, mert az Ázsiában ugyanazt veheted meg 10szer olcsóbban), Wifi-t lopni szinte bárhol lehet, és sörözőkből sincs hiány, csak szét kell nézni, hogy ne pofátlanul magas áron sózzanak rád egy „Kőbambit". Ezeken kívül még sorolhatnék számos pozitív érvet Pest mellett, de teljesen még mindig nem adtam meg magam neki. De talán majd ebben az évben sikerül! *(Hát van Budapest, és van vidék, relatíve kevés átmenettel, de ne félj, hamar felveszed a ritmust. Éjszakai járatokkal hogy állsz? Ha lemegy a nap, előbújnak a kreatúrák, de ezt is meg lehet szokni, csak fogd a kapaszkodót behúzott nyakkal és lógó orral, mint a többi fővárosi. K)*
Asszem ennyi talán elég, zárom soraimat. Talán még annyit, hogy Párrérá Puppi? (Family Guy) ***(Ez nem ugrik be, de a madár az ász! RB)*** *(Peter egy kretén, Stewie az ász! K :)* ***(Pacsi! :) RB)*** Remélem, bekerülök a Konzoltációba! Csak így tovább srácok, imádom a lapot! Maradok továbbra is hű olvasótok:

Szonik.

Sziasztok!

Most azonnal a témára is térnék. Tehát mit is várok én a 2011-es évtől? Először is nem szeretnék éhen halni, ***(Meglepő, de senki sem. RB)*** másodrészt szeretném továbbra is riogatni a Konzol Online látogatóit, harmadrészt szeretnék kommunikáció szakon tovább folytatni az egyetemen a "művelődésem", és negyedrészt sósperec. *(Nemes célok, pártolom. K)*
Ennyi! Röviden, tömören.

Jó éjt.

V-alaki

Ehhez utólag hozzáfűzni érdemben valamit nem igazán lehet. Sok érdekes, meg furcsa dolog zajlik a fejetekben, - akikkel talán elvétve találkozunk valamelyik konzolgépünk internetes felületén, mi egyébbel találják magukat szembe nap mint nap. Krisz koma zárja a hónapot. Ciao™!

Mi a fene, nekem kell? Ohh, hogy az a… na jó nézzük, milyen téma is érdekelne „engem", merthogy az a fontos. Megvan, legyen mondjuk ez, meséljetek kedvenc videojáték korszakotokról, esetleg többről is. Kedvenc konzol(ok), címeket, rövidke élménybeszámolókat is várunk, pl. „de jó is volt, mikor anno a zombinál berittyentettem" vagy „másnap reggelig kerestem begyulladt szemekkel a pinceajtó kulcsát a laborhoz" stb. A leveleket a kiadó, vagy a konzoltacio@konzol.eu levelesládájába várjuk továbbra is. Találkozunk a kövi hónapban.

RBaly és Krisz



KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség:

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs
rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu

Laptulajdonos:
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel:

Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Kiadó:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u 1-2.

Terjesztés:

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

Az Unreal motor hajtotta futurisztikus skill shooterben nem csak a gyilokok számán, hanem sokkal inkább a minél kreatívabb kivitelezésen lesz a fő hangsúly. Ígéretes új FPS a horizonton!





A híres szerepjáték folytatása egy tíz éves időszakot ölel majd fel, ahol egy új főhőssel, Hawke-kal vághatunk neki a hatalmas kalandnak, aki gyermekszoba híján hánytatott életet tudhat maga mögött. Vadiúj vizuális stílussal, valamint dinamikus új harcrendszerrel kecsegtetnek minket az eddig ismert világ egy egészen új szegmensében.





Pokémon rajongok 150 új fajjal gazdagodhatnak az új White, illetve Black Version címekkel. Új hősökkel, felfedezésre váró világgal, és megannyi szórakoztató érdekes újdonsággal gazdagítják a DS repertoárját.

A MotorStorm visszatér, és mindent letarol, illetve romba dönt mi útjába kerül. Habár a világ megszűnik létezni, és eljött a végítélet, a versenyzők mit sem törődve száguldanak tovább az apokalipszis közepette.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

LittleBigPlanet 2 játékot nyertek: Lugosi István (Hódmezővásárhely), Kollár Tamás (Tököl), Gurály János (Budapest)
Vampire Moon: The Mystery of The Hidden Sun játékot nyert: Sági László (Székesfehérvár)
Test Drive Unlimited 2 játékot nyertek: Oláh Bence (Győrzámoly), Dr. Gyurics Bálint (Dunasziget), Horváth Ákos (Budapest), Polacskó Péter (Nyíregyháza)
Három hónapos Xbox LIVE Gold előfizetést nyertek: Lőrinczi Zoltán (Békéscsaba), Dér Ákos (Gyöngyös), Felföldi Gábor (Budapest), Kiszelné Csima Andrea (Isaszeg)
Shadow Complex játékot nyertek: Tóth Gábor (Karancsság), Tóth László (Budapest), Farsang Heléna (Budapest), Bori János Ferenc (Vecsés)
Castle Crashers játékot nyertek: Horváth Péter (Hegyeshalom), Alpári Gábor (Monor)
Braid játékot nyertek: Némethy Ernő (Debrecen), Nagy Gábor (Daruszentmiklós)
Puli Avatar itemet nyertek: Szirom Attila (Budapest), Nagy Levente (Szentes), Drávcecz Szabolcs (Zalaegerszeg), Berkó Dániel (Hódmezővásárhely), Csók Zsolt (Budapest), Dávid Márk (Kazár), Horváth Klaudia (Hegyeshalom), Szolyák Bence (Abaújszántó), Pintér Ádám (Mesteri), Debreczeni Krisztián (Budapest), Gera Márton (Budapest), Pásztor Marianna (Tápióság), Brezovcsik Dániel (Budapest), Gáli Bulcsú (Öttevény), Tóth Dániel (Fertőszentmiklós), Blonszki Bence (Miskolc), Mester András (Budapest), Borsodi Ádám (Gyöngyös), Sándor Soma (Salgótarján), Pokorni Krisztián (Budapest), Takács Benedek (Pécs), Horváth Zsolt (Budapest), Bakonyi Péter (Budapest), Tóth Szabolcs (Jászberény), Kovács Attila (Békéscsaba)



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

599 Ft-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.

A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.

SHIFT 2 UNLEASHED™

THIS IS REAL RACING

25.03.11

SHIFT2UNLEASHED.COM

WWW.ELECTRONICARTS.HU/SHIFT2 | WWW.FACEBOOK.COM/NEEDFORSPEED.HU













XBOX 360. XBOX LIVE.

